
ВЫПУСК 7
КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ
IBM

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Выпуск 7

Акционерное общество закрытого типа
"АКВАРИУМ"

Москва 1995 год

О $\frac{2404040000-002}{28П(03)-95}$

ISBN 5-88952-002-4

Фирма - DISNEY SOFTWARE/VIRGIN ENT. Год выпуска - 1994.
Монитор - VGA. Размер - 3 Mb.

"В городе Аграбахе, далекой земле ветров и песков, юная уличная крыса по имени Аладдин вынуждена воровать, чтобы выжить.

Тем временем Джафар, советник визиря, планирует захватить королевство, для чего ему нужно украсть волшебную лампу из страшной пещеры чудес.

Наш рассказ начинается в темную ночь...

Дальше по сюжету знаменитого диснеевского мультфильма "Aladdin", в свое время выдвигавшегося на Оскар по категории игрового фильма, чему пока в истории кинематографа других прецедентов нет. Игра ALADDIN - аркадно-компьютерная переделка мультфильма с сохранением графики на уровне мультипликационной. Создателям игры (благо, делали те же люди) удалось перенести на игровое пространство юмор, изобразительность и воображение, что были присущи мультфильму. На каждом уровне игровая среда претерпевает существенные изменения и не только на задних планах, но и в препятствиях и противниках.

Цель игры - утереть нос негодяю Джафару и завоевать любовь принцессы. Вам незримо, но ощутимо помогает джин. Преодолевая препятствия и решая головоломки, легко расправляясь со стражниками и всякой нечистью, Вы благополучно приходите к финалу.

Для игры требуется звуковая карта - на PC Speaker она не рассчитана. Играть можно с клавиатуры или джойстиком. Сначала ALADDIN вышел на игровых приставках класса "Sega".

НАЧАЛО ИГРЫ

Первоначально Вы попадаете в меню из 3х возможностей:
Start game - Начать игру
Options - Изменить некоторые установки игры
Exit to DOS - Вернуться в родной ДОС.

Options:

Redefine Keys - Переопределить клавиши управления. Выбрав эту опцию, Вы должны будете нажать соответствующие кнопки для различных родов движения, прыжков и ведения боя.
Difficulty - Уровни сложности игры. Всего 3 уровня:
Easy - самый легкий,
Normal - нормальная сложность,
Hard - играть станет непросто.
Controls - Определиться с управлением:
Keyboard - управление только с клавиатуры,
Joystick - только джойстик.
Music on/off - Включение/отключение музыки.
SFX on/off - Включение/отключение звуковых эффектов.
Exit - Возврат в исходное меню.

Так как на "Sega" сохраняться невозможно за отсутствием носителей, то и в ALADDIN'е это нельзя; более того, все указанные выше установки при следующей загрузке вернутся на исходный уровень: Normal - Keyboard - Music/SFX on.

УПРАВЛЕНИЕ С КЛАВИАТУРЫ

P - пауза.
ESC - закончить игру. Появится надпись "Abort game?". Нажмите Y, если согласны, и N, если хотите поиграть еще.
Right - побежать вправо.
Left - побежать влево.
Up - посмотреть наверх; полезть вверх по веревке.
Down - пригнуться; полезть вниз по веревке.
Space - подпрыгнуть; сделать покупку.
Ctrl - рубануть мечом; выбор в игральном автомате.
Alt - кинуть яблоко.

КОМБИНАЦИИ КЛАВИШ:

Right+Space/Left+Space - прыжок с разгона. Находясь в воздухе, можно менять направление движения; Аладдин летит вперед, пока Вы держите нажатой клавишу движения, законы инерции на него не действуют.

Down+Ctrl/Down+Alt - пригнувшись, ткнуть перед собой мечом или бросить яблоко.

УПРАВЛЕНИЕ С ПОМОЩЬЮ ДЖОЙСТИКА

Бег, пригнуться, взглянуть вверх и движение по веревке - рычаг джойстика. Первая кнопка - прыжок, вторая - ударить мечом или бросить яблоко, меняются нажатием Space на клавиатуре.

ИГРОВОЙ ЭКРАН

Слева вверху находятся песочные часы. Когда Вы терпите какие-либо убытки в жизненной силе (ударил мечом стражник, укусила змея в пустыне и пр.), изображение Аладдина начинает мигать, а в нижней части песочных часов увеличивается количество песка за счет верхней. Вы погибаете, когда весь песок пересыпется.

Вверху в середине - Ваш текущий счет. Позже я скажу, что, сколько очков приносит.

Справа вверху - количество жизней (рядом с головой Аладдина). Счет жизней ведется от 0, изначально даются 3 жизни.

Также справа вверху - количество яблок и количество драгоценных камней, которыми Вы располагаете на текущий момент.

ПРЕДМЕТЫ И ИХ НАЗНАЧЕНИЕ

Яблоко - Используется как метательное оружие. Одно попадание яблоком эквивалентно одному удару мечом. 100 очков.

Драгоценный камень - Подобие денег, нужны для Торговца (ниже). 150 очков.

Ухмыляющаяся голова джина - Определяет, сколько раз Вы сыграете в игральном автомате. 250 очков.

Сердце джина - Часть утерянной жизненной силы восполняется. 300 очков.

Черная лже-волшебная лампа - Наступив на нее, Вы уничтожите ближайшего к Вам стражника. Очков не дает.

Голова, видимо, по подобию аладдиньей - 1 лишняя жизнь. 500 очков.

Синий кувшин, превращается в зубоскалящую голову джина, когда мимо него проходишь - Если Вас убьют, Вы продолжите с этой точки.

ТОРГОВЕЦ

Когда Вы оказываетесь рядом с ним, из ничего разворачивается торговый лоток. Вы можете купить лишнюю жизнь или загадать желание. Для этого надо встать напротив, соответственно, головы Аладдина или надписи "Wish" и нажать пробел. Жизнь стоит 5 драгоценных камней, желание - 10. Если покупка произведена, появится надпись "It's a deal" ("По рукам"), если Вам не хватает драгоценных камней - "Find more gems" ("Соберите еще камней"), если Вы хотите приобрести 10ю жизнь (больше 9 нельзя) - надпись "All is sold" ("Весь товар продан").

ИГРАЛЬНЫЙ АВТОМАТ "BONUS"

По прохождении каждого уровня Вам будет предоставляться возможность поиграть на игровом автомате.

Вы можете выиграть Яблоки (10 штук), Драгоценные камни (5 штук), Дополнительную жизнь (1 штука), Напороться на голову Джафара с подписью "Loose!" - Проиграл.

Игровой экран: слева - количество жизней и количество яблок, справа - количество драгоценных камней, и около головы джина - сколько у Вас осталось попыток. Выпадение головы Джафара обнуляет это число.

Сам игровой автомат представляет собою быструю смену изображений яблока, камня, жизни и Джафара. Чтобы выиграть, советую ждать надписи "Loose!" и быстро нажимать Ctrl, как только ее увидите. 2 Джафара подряд никогда не выпадают.

Учтите, ценны только камни и жизнь, так как яблоки обнуляются до 10 штук каждый раз, когда Вас убивают.

ПРИЗОВОЙ УРОВЕНЬ

За особые достижения в деле прохождения игры Вас могут премировать в размере дополнительного уровня. Вы должны будете, управляя обезьянкой Абу, уворачиваться от падающих сверху кокосовых орехов и зарабатывать этим себе очки.

СОВЕТЫ К ИГРЕ

При столкновении со стражниками на мечах всегда занимайте максимально удаленную от противника точку - Ваш меч каким-то непонятным образом оказывается длиннее вражеского меча.

Яблоки удобно кидать в прыжке. Иногда это единственный безопасный способ справиться с находящимся на возвышении противником.

Читайте надписи, появляющиеся перед началом каждого нового уровня, из них можно узнать много интересного. На каждом уровне, если Вы не выполните предписание, Вас не допустят до следующего уровня.

Мечом и яблоком Вы можете отбивать летящие в Вас кинжалы.

Следите за всем, связанным с джином, - на поздних уровнях он начнет помогать Вам достаточно ощутимо. И не забывайте, что он любит подшутить.

А теперь несколько советов по прохождению каждого уровня:

1. УРОВЕНЬ: РЫНОК AGRABAN;

Здесь Вам необходимо найти выход с рынка. Вверх можно подниматься по веревке. По палке можно передвигаться на руках вправо или влево.

2. УРОВЕНЬ: ПУСТЫНЯ;

По пальмам можно подниматься только прыжками, если стоять на месте, то Вы потихоньку будете опускаться вниз. Вы должны собрать три летающих предмета, чтобы пройти этот уровень.

3. УРОВЕНЬ: НА КРЫШЕ AGRABAN;

Подбирая колокольчики, у Вас появляется возможность подниматься вверх по летающей веревке, которая появляется из горшка. Когда Вы встретитесь с маленьким и ловким бойцом, хорошо владеющим ножом, подойдите к нему близко и колите мечом. Подберите предмет, появившийся после его уничтожения. Дольше нужно лететь на веревке, пока не остановитесь. Большого янычара можно победить и не потерять энергию, бросая в него яблоки в прыжке, одновременно уворачиваясь от камней и ножей.

4. УРОВЕНЬ: ТЕМНИЦА СУЛТАНА;

Появляются новые враги - летучие мыши, раскачивающиеся камни и выскакивающие из стены шипы. К выходу из темницы ведет всего один путь (наверх и вправо). Подниматься вверх нужно по выдвигающимся на некоторое время плитам.

5. УРОВЕНЬ: ПЕЩЕРА ЧУДЕС;

Чтобы пройти этот уровень нужно уничтожить все статуи обезьян в обрамлении. После их уничтожения появляются дополнительные возможности по преодолению лабиринта. Статуй женщин, бросающих камни, можно уничтожить следующим образом: стать рядом, сдвинуться немного в сторону и тут же рубить мечом. Из воды появляются рыбы, стреляющие в Вас. Дракона можно убить, когда он живой, во время телепортации Вы не причините никакого вреда. Уничтожив его, дождитесь ковер-самолет и летите, пока не сбросит. Преодолев воду, поднимитесь наверх и, найдя телепортер, войдите в него.

6. УРОВЕНЬ: СПАСЕНИЕ;

На этом уровне, не останавливаясь, все время бегите вперед, преодолевая провалы с лавой и дыры в пещерах. В конце Вам необходимо прыгнуть и попасть на ковер-самолет, который появляется в центре внизу.

7. УРОВЕНЬ: ПОЛЕТ НА КОВРЕ;

Летя в лаве, в соответствии с указанием пальца, поднимайтесь вверх или опускайтесь вниз, чтобы облететь камень. Когда будет появляться знак вопроса, всегда опускайтесь вниз.

8. УРОВЕНЬ: ВНУТРИ ЛАМПЫ;

По голубой полосе можно передвигаться только прыжками. Двигайтесь в направлении, указанном стрелками. По рукам, которые движутся вниз, необходимо подняться вверх. А по шарикам, летящим влево, прыжками перелетите вправо. Палец щелчком может Вас подбрасывать высоко вверх. Вы должны найти выход из лампы.

9. УРОВЕНЬ: ДВОРЕЦ СУЛТАНА;

Можно прыгать на фламинго и стоять на них. Вы должны подниматься вверх, при появлении ковра-самолета прыгать на него и лететь, пока ковер не сбросит Вас. После третьего полета на ковре, поднявшись на самый верх, не дожидаясь, пока Вас сбросит ковер, прыгните на одну из подставок. Дальше доберитесь к верхней перекладине и пройдите вправо. В конце Вы должны освободить Абу, подпрыгнуть и ударить мечом. Затем идите за ней, прыгайте в яму и пройдите вправо.

10. УРОВЕНЬ: ПОМЕЩЕНИЕ ДЖАФАРА;

Вы должны уничтожить попугая, крутящего колесо, и стараться не потерять энергию, уничтожая летающие головы и уворачиваясь от разрядов тока.

11. УРОВЕНЬ: ДВОРЕЦ ДЖАФАРА;

Это последний этап игры. На полу появляется огонь, который отбирает много энергии. Вы должны идти вправо и вниз к ковру-самолету. Когда он сбросит, идите вправо, вниз и влево опять к ковру. И вот Вы встретились с самим Джафаром. Осталось победить его, чтобы увидеть счастливый конец.

Игра рекомендуется детям в той же степени, что и взрослым.

Фирма -MINDCRAFT. Год выпуска - 1992.
Монитор - VGA. Размер - 6,6 Mb.

Эта игра о приключениях молодого человека JASON ROBERTS, который отправляется в дельту великой реки Амазонки на поиски своего старшего брата ALLEN. В этом пути его ждут множество трудных и опасных задач и мы поможем Вам этим описанием в их решении.

Управление в игре с помощью пиктограмм, показанных внизу игрового поля:
ГЛАЗ - F1, F2 - смотреть;
РУКА - F3 - использовать предмет;
РУКА С ПРЕДМЕТОМ - F4 - брать предмет;
РЮКЗАК - F5 - посмотреть носимые вещи: для выбора курсор навести на нужный предмет, выбрать его и после нажать на OK;
СТУПЕНЬКИ - F6 - зайти куда-нибудь;
TALK - F7 - разговаривать;
EXIT - F8 - выйти из комнаты;
ВОПРОС - F9 - посмотреть подсказку, если она задана;
ДИСКЕТА - F10 - сохранить или восстановить игру;
LOAD - сохранить;
SAVE - загрузить;
CANCEL - выход;
CTRL+Q - выход из игры;
ALT+V - переключение экрана: один - только игровое поле; два - игровое поле и носимые предметы;

Выбор пиктограмм и передвижение осуществляется с помощью курсора, который управляется курсорными клавишами или "мышью".

Перед запуском игры, если Вы не хотите оставлять предыдущую настройку игры, то уничтожьте файл AM.CTG, в котором отмечаются различные варианты игры. После запуска данной игры, если Вы стерли этот файл, то Вам предлагается сначала выбрать уровень подсказок, выбранных знаком вопроса, по использованию предметов и много другого, а также установить музыкальную карту и звуковые эффекты:
SELECT THE LEVELS OF HINTS YOU WANT AVAILABLE DURING THE GAME:
0 - NO HINTS - нет подсказок;
1 - LEVEL 1 (SUBTLE) - утонченная подсказка;
2 - LEVEL 2 (MORE DETAILED) - несколько подсказок;
3 - LEVEL 3 (VERY DETAILED) - разнообразные подробности;
SELECT DEVICE TO PLAY MIDI MUSIC - выбор музыкальной карты;
SELECT THE DEVICE WHICH WILL PLAY DITITAL SOUND EFFECTS AND VOICES - выбор звуковых эффектов и голоса;

После этого, нажав на любую клавишу, Вы увидите, что произошло в базовом лагере экспедиции, в которой находился и ALLEN, на реке Амазонке. На них напали неизвестные и всех убили. Прошло 6 недель, и Вы в роли JASON находитесь в Америке в штате Орегона.

ЭПИЗОД 1: ТЕРРОР В ДЖУНГЛЯХ

Вы подъехали на своей машине к институту, в котором вот уже много лет работаете, и, взглянув на здание, ничего, кроме навивающейся скуки, не почувствовали. Начинается еще один рутинный день в этих стенах. Войдите в здание (ступеньки). За столом сидит Дарлин, и Вы решили поздороваться с ней (выберите ответы 1, 1). После этого откройте дверь справа и войдите к себе в лабораторию. На столе справа замигал самопишущий прибор и, когда Вы нажали кнопку приема (INTERCOM BUTTON), то услышали поступившее сообщение, что Вы должны посетить своего начальника.

Выйдите из комнаты (EXIT) и пройдите влево в самый конец коридора к двери, открыв ее, войдите внутрь. Оул Уилбур рассказал все о Вашем пропавшем брате, и Вы вышли оттуда, ошеломленный сказанным, и поняли, что сейчас самое лучшее - сесть в свою машину и отправиться домой. Выйдите из здания (вправо) и сядьте в свою машину (подойдите к машине, возьмите в предметах ключи и наведите их на автомобиль) - и вот Вы дома.

Можете посмотреть на фотографию брата и трех сестер и другие предметы, которые напоминают о нем. Под дверью едва заметно лежал конверт (PACKAGE). На столе Вы увидели нож (KNIFE), возьмите его. А теперь откройте этим ножом конверт (войдите в список предметов, возьмите нож и наведите его на конверт, лежащий на полу). Из него выпало письмо (LETTER) и маленький ключ (SMALL KEY)

(белая точка на полу у двери). Подберите ключ, а потом письмо. Оно закодировано, и необходим ключ для его расшифровки.

ЭПИЗОД 2: СЕКРЕТНЫЙ КОД

Когда Вы прочитали письмо, то к Вам вернулась надежда, что удастся разыскать бесследно исчезнувшего брата. Выйдите из квартиры и возвращайтесь в институт. Единственное, что Вас беспокоило, - это потеря кодового кольца для расшифровки сообщения. Войдя в здание и пройдя мимо Дарлин, Вы вошли в лабораторию ALLENA (следующая дверь влево за секретаршей). Осмотрите комнату, откройте и прочитайте книгу, лежащую справа на столе. Из нее Вы узнаете о сорте травы (JUNGLE WEED), из которой можно сделать вещество, обладающее парализующим действием. И через некоторое время Вы нашли эту траву в бутылочке, лежащей в закрытом шкафу справа в углу. На столе в центре лежит кассета с фильмом, возьмите ее и посмотрите на нее, это оказался любимый фильм брата (запомните его название - это Вам пригодится). Возьмите ключ, который получили по почте, и откройте им дверь под столом в центре. Там будет лежать аудиокассета (AUDIO TAPE), которую Вам необходимо взять. Вы должны ее прослушать, чтобы узнать, какое послание оставил брат. А для этого необходимо вернуться домой, где есть магнитофон.

Но перед этим выйдите из лаборатории и, пройдя влево, откройте дверь в секретный отдел (справа от двери начальника) и войдите туда. Попытайтесь пройти вперед и будете предупреждены о том, что дальше двигаться нельзя. Вы знали этих людей и могли ожидать, что последует за вторым предупреждением. Вы должны быстро уйти оттуда. Выходная дверь находится внизу экрана и немного левее от центра. Думая об охране, Вы пришли к выводу, что трава, находящаяся в шкафу у ALENNA, может помочь избавиться от охраны. А ключи от шкафа находятся, вероятнее всего, в закрытой коробке за дверью у стола Дарлин. Поговорив с ней (1, 1), попросите ключ, но она отказалась помочь. Поговорив еще раз (3, 1), Вы узнали, что она боится мышей. И тут Вы вспомнили об одной маленькой мышке, находящейся у Вас в лаборатории. Следуйте туда, войдя внутрь, откройте клетку с животным (прямо на столе) и возьмите мышку (RAT). Вернитесь в коридор, закройте дверь в лабораторию и постарайтесь привлечь внимание Дарлин писком мыши (взять ее и навести на девушку). Когда она, испугавшись, убежит, подойдите к коробке и возьмите ключ от шкафа (DISPLAY CASE KEY), а также прихватите ключ от машины Дарлин (DARLENE'S CAR KEYS). Войдя в лабораторию ALENNA, откройте ключом шкаф и возьмите из него бутылочку с голубой жидкостью (BLUE JUNGLE WEED VIAL). Над шкафом висит трубка для стрельбы стрелами, возьмите ее (BLOWGUN), а также стрелу для игры в дартс (DART), висящую справа от мишени.

Возвращайтесь в свою лабораторию и откройте шкафчик под столом, стоящим посредине. Возьмите из него бутылку спирта (ALCOHOL). А теперь смешайте спирт с голубой жидкостью (в списке предметов взять спирт и навести на бутылочку из лаборатории ALLENA), получится красная жидкость (RED LIQUID). Полученную смесь поставьте на горелку, слева на столе (в нижнем углу) (BUNSEN BURNER), а теперь включите ее, нажав на правую кнопку под этим столом. Когда жидкость станет зеленой (VIVID GREEN), выключите горелку (нажмите еще раз на кнопку) и возьмите бутылочку с жидкостью. Обмакните стрелу в этой жидкости (стрелу навести на бутылку) и зарядите ею трубочку для стрельбы стрелами (стрелу навести на трубку). Теперь Вы готовы сражаться с охраной секретного объекта. Но сначала нужно расшифровать сообщение ALLENA. Выйдите из здания и, сев в свою машину, отправляйтесь домой.

Прибыв на место, Вы обнаружили, что кто-то в доме усиленно что-то искал. Под перевернутым стулом (в верхнем правом углу) Вы увидели свое кольцо для расшифровки сообщения (светлое блестит) и решили взять его (DECODER RING). А теперь возьмите кассету и поставьте ее на магнитофон, стоящий прямо на столе, и нажмите кнопку для пуска. Прослушав запись, Вы раскодируете сообщение и узнаете код сейфа своего брата (COMBINATION SAFE).

Возвращайтесь в институт. Выйдя из машины, Вы вспомнили о ключах Дарлин и решили осмотреть ее автомобиль. Подойдите к багажнику зеленой машины (рядом с Вашей) и откройте ключами его. Внутри Вы увидели резак (CUTTERS) и лом (CROWBAR). Возьмите все, что лежит в багажнике, и входите в здание института. Войдите в лабораторию ALLENA и снимите мишень для игры в дартс со стены. За ней Вы увидите сейф, откройте его с помощью кода (в списке предметов возьмите расшифрованный код и наведите его на сейф). Возьмите деньги (MONEY) и возвращайтесь к дверям, ведущим в секретную лабораторию к охранникам. Войдите внутрь.

Поднимитесь на дерево, стоящее перед Вами (пиктограмма "ступеньки"). Когда охранник подойдет очень близко, повернет назад и пройдет мимо бачка, с мусором выстрелите в него из трубки (в предметах взять трубку и навести на охранника). Яд подействовал мгновенно. Теперь необходимо действовать очень быстро, так как в округе бродит голодный медведь. Спуститесь вниз (пиктограмма ступеньки) и

идите к мусорному баку. Откройте его с помощью резака (взять резак и навести на бак) и уходите оттуда, на некоторое время медведь займется отходами. Слева Вы увидели блестящий предмет и решили взять его, это был ключ (BRASS KEY) (белое пятно на земле) от двери картотеки. Пройдя через ворота впереди, следуйте к двери, находящейся в правом верхнем углу, и откройте ее найденным ключом.

ЭПИЗОД 3: ТЯЖЕЛЫЙ МЕТАЛЛИЧЕСКИЙ МОНСТР

Вы увидели робота В.О.В., охраняющего эту комнату. Он был запрограммирован уходить, когда появлялся робот В.О.В. на его смену. Это было не так уж и плохо. Выйдите из комнаты, вернитесь к мусорному баку и возьмите его (TRASH CAN). Идите снова к комнате, наденьте на себя бак и только тогда входите в комнату. Робот примет Вас за смену и уйдет. Сняв бак, пройдите вперед и нажмите на красную кнопку (RED LEVER EXPOSED) (слева от дверей), а теперь возьмите лом и откройте им правый нижний ящик в картотеке ALLENA. Возьмите оттуда микрофильм (MICROFILM), карту (MAP) и старый компас (ANCIENT DRAWING COMPASS) (рука с предметом). Возвращайтесь назад в коридор здания института. Подойдите к библиотеке (вправо к окошку) и попросите у мисс MORTON посмотреть микрофильм (1, 2), но она не разрешит. Повторный разговор (2, 2) тоже не дал никаких результатов. И тут Вам в голову пришла неплохая идея проделать одну шутку. Пройдите вправо к вешалке и снимите с нее одни из плечиков (справа) (RIGHTMOST COAT HANGER). Выйдите из здания и подойдите к машине мисс MORTON (синего цвета крайняя справа). Встаньте справа у двери и откройте ее с помощью плечиков. Включите дальний свет в машине (нажмите на кнопку слева вверху от руля). Вернитесь назад и, подойдя к библиотеке, сообщите мисс, что у нее что-то случилось с машиной (1). И, когда она уйдет, Вы сможете посмотреть микрофильм. Вставьте его в аппарат (фильм навести в центр экрана) и, сдвигая пленку стрелками, расположенными внизу, влево или вправо, прочитайте, что там написано. Получив необходимую информацию, идите в машину и, сев в нее, следуйте в аэропорт.

ЭПИЗОД 4: ОПАСНАЯ ПОГОНЯ

Вы прибыли в аэропорт, имея при себе из одежды только то, что было на Вас. Перед Вами стоит грузовик и на нем канистра с бензином (красного цвета слева). Возьмите ее, она может пригодиться (RED JERRY). Теперь подойдите к двери машины и откройте ее (рука), оттуда выпала пачка сигарет. Поднимите ее (LUCKY STRIKES CIGARETTES) (белая точка на земле) и положите к себе в карман. Подойдите к одиноко стоящему велосипеду, прислоненному к стене, и снимите с него насос (TIRE PUMP).

Теперь можно зайти в здание вокзала (влево). Подойдите к кассе и, поговорив с мужчиной о рейсе на Рио Бланко (1), дайте ему все имеющиеся у Вас деньги (после окончания разговора, нажмите на надпись OFFER, выберите в предметах деньги и нажмите OK). Получив карточку (CARD) и узнав, к кому можно обратиться, чтобы улететь в нужном направлении, открывайте дверь в бар GREEN MONKEY (рука) и входите внутрь.

Попытайтесь поговорить с барменом, когда он не будет работать, и предложите ему красную карточку, которую дал кассир (используя надпись OFFER). Он скажет, кто из пилотов летит в ближайшее время на Рио Бланко. Обратитесь к одному из двух пилотов, сидящих за одним столом (дальним), и Вы договоритесь лететь с ним в самолете. Оказавшись на борту, на всякий случай возьмите парашют (PARACHUTE), лежащий справа от входной двери.

ЭПИЗОД 5: ОПАСНЫЙ ПОЛЕТ

Осмотритесь вокруг и осмотрите груз, который довольно разнообразный, даже в клетке сидят цыплята (справа), подойдите к ней. Когда Вы повернетесь, то увидите пилота с пистолетом, направленным Вам в живот. Поговорив с пилотом (1, 2, 2), Вы поняли, что Вас не ждет ничего хорошего. И единственное, что Вас заинтересовало, что озера безопасны для приземления, но совсем не безопасны для плавания. Пилот открыл дверь и предложил покинуть самолет, но Вам нужно ждать, может, он совершит ошибку. Когда он подойдет ближе и повторит свои требования, Вам необходимо открыть клетку с цыплятами. Разлетевшиеся цыплята испугают пилота и он выпадет с самолета, но успеет выстрелить в замок двери пилота и она закроется. Самолет начнет падать и, чтобы не разбиться, Вы должны действовать очень быстро. Зацепите парашют за ручку двери и, когда он раскроется, вырвет дверь в кабину. Войдите туда и возьмите в руки штурвал (слева), Опустите вниз три красных рычага (в центре экрана) и выключите двигатель с помощью синеватого рычага справа от левого штурвала (рука). Через несколько секунд самолет приземлится в озеро.

Из-за того, что входная дверь была открыта, самолет начал наполняться водой. Вы вспомнили предупреждение пилота о плавающих в здешних водах пираньях, и Вы должны найти еще один путь к спасению. Отодвиньте клетку (рука), стоя-

щую перед Вами, и увидите ящик с плотом, откройте его (рука) и возьмите оттуда надувную лодку (RAFT). Быстро надуйте ее с помощью насоса, прихваченного из аэропорта (в предметах возьмите насос и наведите на лодку). Бросайте лодку в реку и, сев в нее, приплывите к берегу. Ступив на землю, Вы пойдете в джунгли искать какой-нибудь населенный пункт. И через некоторое время Вы достигнете цели.

ЭПИЗОД 6: ГЛУПЕЦ

На ступеньках гостиницы сидит громадный мужчина и закрывает собой вход в нее. Осмотритесь вокруг и поднимите палку, лежащую справа от Вас на земле (STICK), так, на всякий случай. Войдите в бар, находящийся в левом нижнем углу, и поговорите с его хозяйкой, которая стоит за стойкой. Единственный телефон в городе находился в гостинице, в которую невозможно было попасть. А также Вы заметили мальчика, носящего большому мужчине, сидящему перед входом в гостиницу, несметное количество еды, тарелки со стойки бара. Это навело Вас на мысль, как освободить вход.

Выйдите из бара и подойдите к повозке, расположенной немного правее, и возьмите с нее немного горького перца (PEPPERS). Можете зайти в небольшой магазинчик справа под навесом, но, так как у Вас нет денег, Вы пока ничего не можете купить. Выйдите и возвращайтесь снова в бар. Вы заметили, что некоторые посетители покинули бар и оставили некоторые вещи на столах. Подойдите к ближайшему столу и, когда хозяйка бара отвернется и не будет смотреть на Вас, возьмите с этого стола немного мелочи (SOME CHANGE) (белые точки) и остатки блина с рисом, мясом и перцем (PART OF AN ENCHILADA) с тарелки. Подойдите к следующему столу и возьмите с него зажигалку (LIGHTER). На стойке увидели нож (слева от тарелки) и, подойдя к ней, возьмите его (KNIFE). А теперь этим ножом разрежьте перец на мелкие кусочки (в предметах нож навести на перец) и положите их в тарелку с едой, предназначенной большому человеку (также, когда никто не видит), чтобы он стал испытывать жажду и покинул вход в гостиницу. Выйдите из бара, посмотрите за мальчиком и, когда он пойдет в бар, зайдите туда и Вы. Когда он возьмет тарелку и выйдет, покиньте бар и ждите. Мужчина, съев предназначенную ему пищу и пронзительно закричав, бросился к воде, забыв обо всем, кроме своего обожженного горла.

Подойдите к двери гостиницы и откройте ее. Войдя внутрь, Вы увидите старинный телефон. Снимите слуховую трубку (слева), бросьте мелочь в щель аппарата и наберите номер (рука на номеронабиратель). После третьего звонка положите трубку (слева). Вы также заметили кошелек в крысиной норе (куда забегает крыса). Но, чтобы его оттуда взять, сначала необходимо поймать крысу. Для этого поднимите крысоловку (RAT TRAP), положите в нее остатки блина из бара (ENCHILADA) и верните на ступеньки. Когда крыса будет поймана, возьмите из ее норы кошелек (WALLET), в котором лежат необходимые Вам деньги (MONEY). Выходите из гостиницы и возвращайтесь в бар.

Через некоторое время войдет девушка Майя и заговорит с Вами (1, 2,...), после этого задаст несколько вопросов, ответы на которые должны знать только Вы:
- 1952;
- 3 SISNERS AND 1 BROTHER;
- WILD WOMEN OF WONGO.

Ее послал ALLEN убедиться, Вы ли это на самом деле. После разговора она сказала, что будет ждать Вас в каноэ на реке, пока Вы купите необходимые вещи в магазине. Выйдя из бара, Вы увидите, что разгневанный мужчина изливает свой гнев на бедного мальчика. Вы решаете помочь мальчику. Возьмите лестницу (LADDER), стоящую слева от двери в бар, и, обойдя гостиницу слева, чтобы Вас не видел мужчина, приставьте лестницу к стене и поднимитесь по ней вверх (ступеньки). А теперь палкой столкните вывеску над дверью, чтобы она упала на человека - это единственный способ избавиться от него. Благодарный мальчик подарил Вам золотой самородок (GOLD NUGGET).

Зайдите в магазин и купите там нужные предметы (рука на вещи): весло для каноэ (PADDLE FOR THE CANOE) (слева), яд (SOME POISON ROOTS) (немного правее), патроны (AMMO) (еще правее), сеть (NET) (сверху) и мачете (MACHETE) (висит справа на стене). Выйдя из магазина, подойдя к каноэ и сев в нее (ступеньки). Вы отправились к своему брату. Он Вам расскажет, что с ним случилось и о том, кто причастен к этому. Через несколько дней ALLEN захочет продолжить поиски, и Вы отправитесь вместе с Майей и братом в путь.

ЭПИЗОД 7: МОСТ СМЕРТИ

Вы подошли к мосту, и тут Вас начали обстреливать неизвестные люди. ALLEN начал отстреливаться и, пока у него не закончились патроны, Вам необходимо соорудить какое-нибудь укрытие. Для этого Вы подвинули большой железный лист (рука на него) (подойти близко к этому листу, расположенному у моста), чтобы заблокировать подход, после этого положите на лист пень (рука на него), лежащий слева, чтобы удержать лист. Дайте брату еще патронов, которые купили в Рио

Бланко, чтобы еще немного продержаться. А теперь переключитесь на Майю (навести курсор на ее изображение в правом верхнем углу): и подойдите к скале впереди и встаньте между мостом и серой скалой. Возьмите виноградную лозу, свисающую вдоль скалы. А теперь пройдите на мост к месту обрыва поручня (приблизительно посредине моста) и свяжите его этой лозой (в предметах взять лозу и навести на место обрыва). Майя перейдет мост, теперь настала Ваша очередь. Перейдите через мост, и Вы увидите, как Ваш брат, проходя через мост, будет убит; он, спасая Вас, уничтожил мост, чтобы Вы ушли от преследователей. Вы должны продолжить его работу и разгадать эту тайну.

Подойдя к реке, Вы увидели лодку, на которой могли отправиться дальше. Вам очень не понравился капитан этого корабля, но другого пути не было. Поговорив с капитаном (2, 1), предложите ему за помощь золотой самородок (используя надпись OFFER) и пачку сигарет. Он согласится, и Вы отправитесь в путь.

ЭПИЗОД 8: РАБОТОРГОВЦЫ

Но на одной остановке Вас беспардонно выбросили с корабля, а Майю оставили, чтобы потом продать в рабство. Вам необходимо освободить девушку. У охранника корабля очень хорошее зрение, и все передвижения по берегу, а также на корабле нужно осуществлять не в поле зрения этого стража, а когда он будет на противоположной стороне корабля. Перейдите на другую сторону, возьмите одну из полых тростинок (рука), чтобы дышать под водой, и входите в воду. Подплыв к трапу, поднимитесь на корабль (ступеньки).

Осмотритесь вокруг и поднимите удочку (FISHING POLE) слева на палубе корабля. Осмотритесь вокруг, будучи уверенным, что охранника нет рядом, и подойдя к каюте, посмотрите в иллюминатор (глаз навести на светящееся окошко). Вы увидели спящего капитана и связку ключей. Не задерживайтесь здесь долго, так как может подойти охранник. Пройдите вперед, откройте грузовой отсек (рука), находящийся между каютами, и возьмите из него гарпун (HARPOONS) - лучшее оружие, чем удочка. Идите вперед, проходя мимо второй каюты, Вы услышали голос Майи. Дверь была закрыта, ключ от нее находился в каюте капитана. На носу корабля стоит гарпунная пушка, Вы заметили, что охранник ходит только по часовой стрелке и развернули пушку (рука) так, чтобы попасть в появившегося стража. Но Вам мешают стоящие впереди ящики, подойдите к ним и сдвиньте левый из них (рука). Вернитесь назад и, положив руку на спусковой крючок пушки (рука), ждите охранника. Стреляйте, когда страж подойдет ближе и сдвинется немного вправо. Враг уничтожен.

Возвращайтесь к капитанской каюте и, посмотрев внутрь, удочкой достаньте ключ (KEYRING) (взять удочку в предметах и навести на ключ, вверху на столе). Пройдите к каюте, где закрыта Майя, и откройте дверь ключом (ключ на дверь). Войдя внутрь, Вы услышите шаги капитана. Закройте дверь бревном, стоящим справа от двери (рука на бревно). Вы попали в ловушку и Вам необходимо избавиться от капитана прежде, чем он пристрелит Вас.

Подойдите к шкафчику прямо и, открыв его, возьмите бутылку со спиртом (BOTTLE OF ALCOHOL), а со стола напротив - тряпку (RAG). Заткните ей тряпкой бутылку со спиртом и подожгите тряпку с помощью зажигалки (в предметах) - Вы получили мощное оружие. Когда раздастся выстрел, подойдите к иллюминатору справа и, открыв его, бросьте бутылку. На корабле начнется пожар, капитан покинет судно, а Вам, чтобы спастись, нужно действовать быстро. Подойдите к Майе и ножом разрежьте веревки. У двери снимите бревно (рука) и, открыв дверь, покиньте корабль.

Продолжая путешествие по джунглям, Вы попали в руки туземцам и, чтобы спастись, Вы должны вылечить сына вождя (лежит в центре), на это Вам отведено не так уж и много времени.

Подойдите к камню возле реки и сдвиньте его (рука), появится червяк, Вам необходимо подобрать его (FAT WORM) и насадить на крючок (в предметах). А теперь возьмите удочку и поймайте рыбку в реке (FISH DINNER). Переключитесь на Майю и, когда появится красный ящик, плывущий по реке, выловите его с помощью сети. В нем оказались сигнальные ракеты (FIREWORKS). Переключитесь снова на JASONA и идите вперед к мосту через реку, по пути положите ракету в костер, этот маневр должен быть установить связь с вождем племени. Перейдите мост на другую сторону и, спустившись вниз, вырвите из земли красноватое растение (REDDISH PLANT).

Теперь осталась работа для Майи. Подойдите к хижине слева и возьмите из нее деревянный ковш (WOODEN LADLE). Идите к костру и поставьте на него черный котел (рука на чан), в котором будете готовить микстуру. Первый компонент - содержимое канистры - вылейте в чан (взять из предметов и навести на котел). Вторым положите растение и третьим - рыбу. Подождав немного, ковшом зачерпните немного получившейся жидкости и, подойдя к больному, полейте его этой микстурой (чтобы взять ковш с жидкостью, необходимо снова войти в список предметов). Туземцы отпустили Вас и дали в подарок каноэ, на котором Вы преодолеете дальнейший путь.

ЭПИЗОД 9: ДРЕВНИЕ СЕКРЕТЫ

Путешествие по реке очень сложное, Вам необходимо лавировать между камнями, а также выбирать направление движения, поворачивая к левому (внизу от гряды камней) или правому (вверху гряды камней) рукаву реки (разделение реки на рукава показывают скопление камней без разрывов посредине реки). Мы Вам будем подсказывать, по какому рукаву плыть в каждом эпизоде, а управлять лодкой будете сами (один совет: почаще сохраняйте игру). В этом эпизоде Вам необходимо проплыть сначала по левому, потом по правому, еще раз по правому и, в конце концов, по левому рукаву реки.

Вы добрались к старому археологу STROHEIM. Поговорите с ним (..., 2, 1) и предложите карту (OFFER MAP) и компас (OFFER DRAFTING COMPASS). Он Вам расскажет о направлении Вашего пути и даст несколько полезных советов. Пройдя немного по джунглям, Вы пришли к старому деревянному дому, расположенному на вершине дерева. В него очень трудно попасть. Но Вы придумали, что необходимо сделать.

Пройдите влево,между деревьями возьмите доску (WOOD PLANK) и положите ее на камень справа от центрального дерева - Вы сделали примитивную катапульту. Поставьте Майю на левый конец доски, а сами поднимитесь по дереву справа (ступеньки). Вы спрыгнете вниз и девушка окажется на выступе. Переключитесь на Майю и поднимитесь по дереву наверх (ступеньки). А теперь используйте лозу (недалеко от края) и перелетите на противоположную сторону. Спустите веревку вниз (наведите руку на веревку). Переключитесь назад на JASONA и поднимитесь по этой веревке наверх к Майе (ступеньки наведите на веревку). Девушка должна войти на платформу справа, а JASON должен поднять ее наверх с помощью веревки (рука на веревку). Переключитесь на Майю и войдите в дверь хижины.

ЭПИЗОД 10: ЗАЛ БОГОВ

После первоначального шока Майя осмотрелась и взяла ключ с груди скелета слева (SILVER KEY). Потом этим ключом она открыла сундук, стоящий посредине. Внутри лежал манускрипт (SCROLL IMPLIED), она взяла его и прочитала. Из него следовало, что изумруд был проглочен, но его не было видно ни в одном из скелетов. Тогда она взяла мачете и разрыла густой тростник сзади сундука. Там лежал еще один скелет. С помощью того же мачете она сняла защитные латы с груди скелета и увидела изумруд (LARGE EMERALD). Взяв его, она покинула сборище скелетов, выйдя из хижины. Вы вернулись назад к археологу и показали ему этот прекрасный изумруд. Он дал Вам некоторые инструкции и рассказал легенду об амазонках. После следующего путешествия по реке (сначала по правому, потом по левому, еще раз по левом и, в конце концов, по правому рукаву реки) Вы попадете в базовый лагерь ALLENA.

ЭПИЗОД 11: ПРИЗРАК ЗЛА

Посмотрев на лагерь, Вы очень удивились, а при тщательном исследовании удивление еще более усилилось: теперь Вы поняли, почему ALLEN был так сильно заинтересован происходящим. Подойдите к коричневой коробке (внизу экрана между палатками) и откройте ее. Возьмите из нее прибор (счетчик Гейгера) для определения степени радиации в атмосфере (GEIGER COUNTER) и измерьте радиацию в различных местах лагеря (взять прибор и направлять, где хотите померить). Самый высокий уровень был вокруг джипа. Посмотрите на лебедку, прикрепленную впереди машины. Подойдите к телу, лежащему слева от центральной палатки, и возьмите у него из руки ключи от джипа (JEEP KEYS). А теперь пройдите за джип (здесь радиация намного меньше) и раздвиньте ветки деревьев (руку навести на деревья за машиной). Вы обнаружили наконечник копья (METAL ARROWHEAD), который нужно взять.

Большое дерево упало на одну из палаток. И Вы подумали о лебедке, с помощью которой можно его сдвинуть. Но в джипе не осталось горючего, оно все испарилось, когда исчезла крышка с бака. Где же достать топливо? Подойдите к центральной палатке и отверните ее полу (рука), там Вы увидите канистру с газом (GAS CAN), возьмите ее. Подойдите к джипу и перелейте газ из канистры в бак (сзади машины). А теперь поднимите крышку с земли (под баком светлая) и поставьте ее на место. После этого набросьте провод лебедки на выступ (руку навести на лебедку), чтобы второй конец был над деревом. Ключами заведите джип (ключи навести на машину). Майя подошла к трупу справа от центральной палатки и взяла из его руки цепь (CHAIN). Подойдя к дереву, она обвила вокруг него цепь (цепь на дерево). Включите лебедку (навести руку на красный рычаг впереди машины) и механизм поднимет дерево. Подойдите к палатке и отверните ее (рука), под ней находился ящик, открыв его, возьмите динамит (DYNAMITE). Вы все нашли в этом месте, уходите оттуда и отправляетесь снова в каноэ путешествовать по реке. Вам необходимо три раза повернуть в правый рукав реки, после этого проследовать по левому рукаву и, в конце снова, по правому.

Вы остановились на небольшой поляне, решили отдохнуть и смыть с себя грязь, накопившуюся за время путешествия. Наблюдая за купающейся Майей, Вы представляли ее одной из воображаемых амазонок. Вам нравилось путешествовать с ней. Но Ваши размышления прервал раздавшийся выстрел и Вы увидели вражеских солдат.

ЭПИЗОД 12: СЕКРЕТНЫЙ ПРОХОД

Бросившись к водопаду, Вы не увидели Майю, но след, крови уходивший в скалу, навел Вас на мысль, что у ее народа здесь был секретный проход. Подойдите к ветке с правой стороны скалы и потяните за нее (рука). Покажется дверь с отверстием посредине. Вставьте туда острие найденного копья (все это нужно делать быстро, пока не появились солдаты). Откроется дверь, и Вы войдете внутрь. Амазонки находились перед Вами, а солдаты сзади. Вы решили, что лучше всего договориться с Амазонками, если Вы сможете попасть к ним в плен, прежде чем Вас просто убьют. Быстро пробегите за вторую колонну справа; после того, как охранник справа открыл огонь (точное расположение очень трудно описать, но попытайтесь расположиться так, чтобы голова была горизонтально темной линии на колонне, а ноги возле линии пола так, чтобы по Вашему телу проходила цветная линия колонны). На это нужна хитрость.

Вы услышали, как в дверь стали ломиться солдаты. Подожгите динамит зажигалкой (в предметах), бросайте его на землю и быстро бегите через мост. Место взрыва находится в конце моста слева на правой стороне. Амазон - это предмет, находящийся под дворцом около центра экрана. Это очень узкое место, которое Вы должны преодолеть. Если Вы не будете идти слева от второй колонны, то окажетесь не в том месте. Можете попытаться использовать другую позицию, справа от колонны - это позволит Вам сделать все на пути, когда окажетесь в конце моста. В конце концов, Вы окажетесь в плену вместо того, чтобы быть убитым.

ЭПИЗОД 13: ПРЕДМЕТ В ЯМЕ

Когда Вы оказались в яме, то осмотрелись вокруг и не нашли никакого оружия, кроме факела, который невозможно достать. Идите по правой стороне выступа в центре экрана, поднимитесь вверх и возьмите факел (TORCH). В это время открылась дверь и вошел дядюшка WIGGLIE. Факел горел в выступе окна, но его надолго не хватит. Тогда Вы взяли шнурки (SHOELACES) у скелета. У Вас была еще палка (POLE) (прикрепите шнурки к палке), а затем Вы присоединили ко всему этому нож - у Вас получилось что-то напоминающее копье.

Справа от скелета Вы заметили сильно пахнущий цветок. Надрежьте его с помощью копья и из него потечет сладкий сок. Когда факел зашипел, возьмите копье и медленно идите навстречу муравью. Он не обратил на Вас внимание и прошел мимо на запах сока. Когда муравей начал пить сок, подойдите к нему и убейте его.

ЭПИЗОД 14: НАСТОЯТЕЛИ ЭДЕМА

Вы подумали об альтернативных предложениях Майи и решили, что ALLEN одобрил бы ее и Вас: Вы это точно знаете.

На этом опасные и очень интересные приключения JASONA и его друзей закончены, надеемся, что эта игра Вам понравится.

DESCENT

Фирма - PARRALAX/INTERPLAY. Год выпуска - 1994.
Монитор - VGA. Размер - 6.7 Mb

....2132 год. Влиятельнейшая корпорация Земли, специализирующаяся на добыче минералов во всей Галактики, начинает испытывать проблемы на своих шахтах. Нечто, предположительно, враждебно настроенные инопланетяне, воздействует на горно-разрабатывающих роботов (в связи со сложными условиями, люди заняты на шахтах как обслуживающий персонал), превращая их в машины уничтожения. Над шахтами утрачивается контроль, а люди оказываются в заложниках. Корпорация боится нежелательных слухов и хочет сохранить происходящее в секрете, поэтому она нанимает сами догадайтесь кого для исправления ситуации (читай - уничтожения роботов и освобождения заложников).

DESCENT - одна из первых стоящих игр в виртуальной реальности после DOOM I/II, она разработана в декабре 1994 года. Создатели: Interplay (The Lost Vikings, Star Trek ....) и Parallax Software. Требования к системе: 386-DX33, 4MB RAM а желательно 486 с 8MB RAM, плюс звуковая карта (без нее - в молчании). После инсталляции потребуется 6,5 MB на винчестере.

DESCENT - не повторение DOOM, это DOOM в прогрессе. Вы, как и ваши противники, летаете на небольших ракетопланах по туннелям, имеющим различные

направления. Уже на втором уровне Вам встретится вертикальный туннель в форме кольца. Туннели могут идти один под другим и как угодно переплетаться.

1. МЕНЮ

Движение по меню: курсорные клавиши. ESC - возврат в предыдущее меню с сохранением текущих установок.

При первом старте игры Вам потребуется назвать пилота и выбрать форму управления: клавиатура, джойстик, мышь.

New game - начать новую игру DESCENT. Вы можете начать с любого из прежде достигнутых уровней и с любой из 5 степеней сложности (trainee - наилегчайшая).

Load game - возобновить сохраненную игру. Сохраняться можно лишь по прохождению уровня.

Multiplayer - для тех, кто обзавелся модемом или включен в сеть. По модему могут играть несколько человек.

Options - меню опций (смотри ниже).

Change Pilots - сменить настоящего пилота или создать нового.

View Demo - просмотреть записанное ранее Demo. Для записи Demo надо: во время игры нажать F5 (появиться надпись "Demo recording"), и еще раз нажать F5 для прекращения записи и сохранения записанного.

High Scores - таблица достижений.

Ordering Info - для заказа коммерческой версии DESCENT, если у Вас Sharewar.

Credits - о тех, кто создал DESCENT.

Quit - выход в DOS.

МЕНЮ ОПЦИЙ

FX/Music Volume - изменить громкость звуковых эффектов или музыки.

Brightnees - яркость изображения, для темных мониторов.

Controls - переопределение управляющих клавиш.

Detail Levels - виды детализации изображения (смотри ниже).

Calibrate Joystick - калибровка джойстика.

Joystick Sensivity - регулировка чувствительности джойстика.

Ship Autoleveling - автоматическое приспосабливание планера к изгибам туннелей, для тех, кто не владеет техникой полета в 3D условиях.

Уровни детализации изображения

Если ваш компьютер не дотягивает до 486-50 с 8MB RAM, то для ускорения игры Вы можете уменьшить детализацию изображения. Виды детализации:

Object Complexity - уменьшить число фигур, составляющих роботов и других 3D объектов.

Object Detail - определяет дистанцию, на которой размеры роботов меняются от плоских к объемным.

Wall Detail - тоже самое в отношении стен.

Wall Render Depth - глубина изображения, то, как далеко Вы можете видеть.

Amount Of Debris - количество осколков при взрыве роботов.

Sound Channels - максимальное количество одновременно производимых звуков.

2. ПРЕДМЕТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

Acces Keys - ключи доступа к закодированным дверям, 3х цветов.

Energy Boast - пополняет батарею лазера до 200 единиц.

Shield Boast - Щит планера, максимум - 200 единиц: щит=0 означает Вашу безвременную кончину.

Cloaking Device - покровное устройство для планера, действует недолго.

Invulnerability - неуязвимость, очень недолго.

Extra Life - дополнительная жизнь. Изначально у Вас 3 жизни, отображены в левом верхнем углу экрана.

Lazer - удвоение общей мощности встроенного лазера.

Quad Lazer - учетверение мощности.

Vulcan Cannon - пушка, разрывные снаряды.

Vulcan Ammo - боезапас к Vulcan Ammo.

Spreadfire - пушка, стреляющая энергопотоком.

* Plasma Cannon - плазменная пушка.

* Fushion Cannon - пушка, бьет энергоснопами из реактора корабля.

Concussion Missiles - ракеты на все случаи жизни.

Homing Missiles - самонаводящиеся ракеты.

Proximity Bombs - близостные бомбы, сбрасываются позади планера и рвутся, если кто-то оказывается рядом.

* Smart Missile - ракета, при взрыве извергает самонаводящуюся плазму близкого спектра поражения.

* Mega Missile - Самое мощное из орудий DESCENT.

Звездочкой (*) обозначены виды вооружений, доступные лишь в коммерческой версии DESCENT.

3. ОБЪЕКТЫ

Двери. Открываются:

- при приближении (иногда требуется наличие ключа доступа);
- некоторые просто расстреливаются.

Энергоцентр. Заправляет батарею лазера до 100.

Роботогенератор. Автоматизированный центр собирает новых роботов. Очень опасен. Идентифицируется по лиловому цвету.

Основной реактор. Снабжает энергией всю шахту. Действует как стационарная пушка. Цель уровня - его уничтожение. После взрыва реактора на экране начинается отсчет секунд до взрыва всей шахты. Если за это время Вы не успеваете покинуть шахту, то переходите на следующий уровень без 1 жизни.

Желтая дверь с надписью "Exit" - выход на следующий уровень.

4. КЛАССИФИКАЦИЯ РОБОТОВ

ТИП	ДЛИНА	ВООРУЖЕНИЕ	ОПАСЕН
Class 1 Droun	3 M	2 плазмопушки	минимально
Class 2 Droun	4 M	2 аргоновых лазера	средне
Medium Lifter	5 M	2 алмазных излучателя	высоко
Small Hulk	5 M	2 тяжелых аргоновых лазера	средне
Medium Halk	6-8 M	2 ракетные установки	высоко
"Spider"	8 M	3-х орудийный залп	крайне

Чем меньше робот, тем он более подвижен. Большие роботы неуклюжи, но тяжелобронированы.

5. УПРАВЛЕНИЕ

Общефункциональные ключи.

ESC - основное меню/прервать игру.
F1 - экран помощи.
F2 - меню опций.
F3 - кабина пилота.
F4 - калибровка джойстика.
F5 - запись демо (смотри выше).
F6 - F12, SHIFT+F6...F12 - для модемных игроков.
Pause - gfepf.
"+"\"-" - для изменения размеров экрана.
SHIFT + ESC - быстрый выход.

Непосредственные ключи.

A - движение вперед.
Z - движение назад.
PADS 7, 9 - вращение
PADS 1, 3 - скольжение боком.
PADS "-", "+" - взлет и снижение.
R - задний обзор.
TAB - объемная карта пройденной части уровня, поддается вращению и масштабированию.
CTRL - стрельба из основного оружия (изначально лазер).
ПРОБЕЛ - стрельба из вторичного оружия (изначально concussion missiles)

Выбор оружия.

1 - Lasers.
2 - Vulcan Cannon.
3 - Spreadfire Cannon.
4 - Plasma Cannon.
5 - Fusion Cannon.
6 - Concussion Missiles.
7 - Homing Missiles.
8 - Proximity Bombs.
9 - Smart Missiles.
10 - Mega Missile.

Ключи управления демо.

Up - проиграть. Down - остановить.
Right - следующий слайд. Left - предыдущий слайд.
Shift-Right - быстрее вперед. Shift-Left - быстрее назад.
Ctrl-Right - в конец. Ctrl-Left - в начало.

6. СОВЕТЫ НАЧИНАЮЩИМ

Для поражения уворачивающихся легких роботов ведите беглый огонь. Чем ближе робот, тем меньше потеря энергии лазера и быстрее уничтожение. Загнанные в угол роботы теряют маневренность и легко расстреливаются.

Ракеты особо эффективны против тесных скоплений роботов.

Во время боя не вертитесь юлой на месте, а маневрируйте. Используйте скольжение боком.

Спасенные заложники дают максимум призовых очков.

Ищите скрытые двери, за ними часто оружие и боеприпасы. Они отличаются цветом или легкими всполохами на поверхности. Только не забывайте, что DESCENT - полностью 3D, и скрытые двери не только в стенах....

Карта часто показывает то, что пропускают глаза...

Старайтесь перебить всех роботов вокруг Главного Реактора, прежде чем взорвать его самого, - иначе они могут затруднить Ваше спасение до взрыва шахты.

До того как взрывать реактор, отыщите дверь с надписью "EXIT", потом будет поздно.

Счастливых полетов в DESCENT!

DESERT STRIKE

Фирма - GREMLIN GR./ELECTRONIC ARTS. Год выпуска - 1994. Монитор - VGA. Размер - 3.8 Mb.

ПРЕДИСТОРИЯ

Ближний Восток. Арабы взяли реванш и решили выступить не только против Америки, но и против всего мира. Их сумасшедший лидер Кибаба построил тюрьму для несогласных и содержит там заключенных в жестоких условиях. Голодные крысы, кровожадные клопы - вот "достоинства" этой тюрьмы.

Кибаба совещается с полковником в секретном бункере:

- Муаммар, я хочу собрать все свои ракеты с ядерными боеголовками и самолеты для войны.

- Ваше величество, мне хотелось бы видеть своих детей взрослыми. Ваши же действия погубят мир!

Кибаба чуть не задохнулся от такой наглости и дал полковнику звонкую пощечину:

- "Выполняй приказ, иначе я отправлю тебя - "крыса" - к крысам.

- Слушаюсь, Ваше величество - ответил Муаммар...

Телевизор. На экране - комментатор.

- Здравствуйте, я Кэрри Вандол - новости CNN. Сегодня, после того как президент ознакомился с отчетом о действиях на Ближнем Востоке, он послал туда группу хорошо обученных летчиков и десяток вертолетов. Эксперты считают, что президент попросту дорожит своим воздушным флотом. Однако мы думаем - эти летчики действительно столь хорошо подготовлены, что их и потребовалось для дела так мало.

ВВЕДЕНИЕ

В этой игре, чтобы противостоять замыслам авантюристов, Вам предстоит управлять вертолетом Apach. Свой вертолет Вы будете видеть со стороны сверху (как в Populous или Syndicate). Так как игра создана в 1994 году, ее графика превосходна. Это выгодно выделяет ее среди игр подобного рода.

ИГРА

Сразу после загрузки Вы попадаете в главное меню. Оно состоит из следующих пунктов:

1) **CHOOSE YOUR CO-PILOT** (выбор второго пилота). Управление с помощью клавиш UP, DOWN и ENTER.

Ниже мы приводим полное описание характеристик каждого пилота, чтобы Вам было легче разобраться. Если около надписи имени этого пилота стоит значок "MIA (потерянный на поле боя)", то его Вы выбрать не сможете, пока не спасете во время боевых действий.

а) X-man - негр. Лейтенант Thomas Xavier.

X-man хорош в действиях, где мало неприятельского огня. Нет никого, кто управлялся бы лучше с лебедкой (поднятие груза). Но при стрельбе меткость лейтенанта оставляет желать лучшего.

б) Aussie - женщина с белыми волосами. Лейтенант Kris Timmarie.

У Aussie железные нервы, закаленные годами участия в скачках на лошадях в Австралии. У нее хорошая реакция. Считаем - Вы сделаете правильный выбор, если Вы полетите с ней.

в) Jake - латиноамериканец с бородой и усами. Лейтенант Carlos Valder (MIA).

Jake в последний раз связывался по рации от разбившегося самолета. Спасите его - и у Вас будет лучший разрушитель пулеметов и великолепный лебедчик. Он также знает отличные места для R&R (радаров).

г) Mr.D - белый с аккуратной прической. Лейтенант Dave Arrick.

Зовите это смелостью или безумием, но Mr.D бесстрашен. Однако во время боя он часто теряет самоконтроль, начинает дико стрелять и зажимает лебедку.

д) Tracker - мужчина с пробором и голубыми глазами. Лейтенант Keith Michaels.

Tracker - сын конгрессмена. Он вырос на большом ранчо, научился стрелять в раннем возрасте. Однако его друзья - офицеры - были удивлены тем, что он любит ворчунов.

2) **CONFIGURE GAME OPTIONS** (установка конфигурации).

После выбора этого меню вы попадаете в следующие подменю:

Define keys.
Calibrate joystick.
Sound card.
Screen size.
Return to main menu.

а) Define keys (назначение клавиш управления): LEFT - LEFT key; RIGHT - RIGHT key; UP - UP key; DOWN - DOWN key; JINK - R.SHIFT; GUN - R.CTRL; HYDRA - R.ALT; HELLFIRE - SPACE.

Примечание: JINK - перемещение вертолета вправо или влево - используется совместно с клавишами LEFT или RIGHT. GUN - пулемет, HYDRA - ракета, HELLFIRE - самонаводящаяся ракета. Если перед клавишей стоит символ "*" то, эта клавиша находится на цифровой клавиатуре.

б) Calibrate joystick (калибровка джойстика).

Поместите курсор в левый верхний угол и нажмите "огонь".

в) Sound card (выбор звуковой карты).

Нажмите клавишу ENTER, выберите имеющуюся у вас звуковую карту.

г) Screen size (размер игрового экрана).

Клавишей ENTER выберите размер экрана: small - маленький, Medium - средний, Full - полный размер экрана.

д) Return to main menu (возврат в главное меню).

Просто нажмите ENTER.

3) **CHOOSE CONTROL METHOD** (выбор управления).

Если у вас есть джойстик, то он уже откалиброван (смотрите выше). Вы можете включить его, нажав клавишу ENTER.

4) **SOUND** (включение - выключение звука)

Клавишей ENTER Вы включаете звук - ON или выключаете - OFF.

5) **PASSWORD** (переход на более высокий уровень).

После того как Вы установили стрелочку на эту опцию, нажмите ENTER, наберите пароль и игра перенесет вас на уровень, соответствующий данному паролю.

6) **START CAMPAGIN** (начать боевые действия).

Нажмите ENTER, и Вы начнете свою боевую миссию.

Клавиша ESC открывает подменю:

Quit to Dos
Return to main menu

а) **QUIT TO DOS** (выход в ДОС)

Нажмите ENTER, и Вы выйдите в ДОС.

б) **RETURN TO MAIN MENU** (возвращение в главное меню).

Нажмите ENTER, и Вы возвратитесь в главное меню.

БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Перед боевым вылетом у Вас на экране появится полковник, который поставит Вам боевую задачу. Затем Вы увидите двух пилотов, вбегающих в вертолет (это Вы и Ваш напарник), и после этого - в полет.

Во время полета у Вас на экране будут появляться различные надписи. Weapom armed - оружие приведено в боевую готовность. Weapon disarmed - оружие отключено (это случается, когда Вы подлетаете к своему авианосцу). Low fuel - кончается горючее, нужно скорее взять бочки с топливом (fuel drums). Low armour - у Вас разрушается защита, Вы должны как можно скорее посадить в свой вертолет людей, потерянных в бою (MIA), или пленников и направиться к Landing zone.

Нажатием клавиши ESC Вы получаете следующее меню:

F1 sounds - (нажатием клавиши F1 Вы включаете-отключаете звук).

F4 keyboard, joystick - (нажатием клавиши F4 Вы переключаетесь с клавиатуры на джойстик).

F5 define keys - (нажатием клавиши F5 Вы переназначаете клавиши управления).

F6 calibrate joystick - (нажатием клавиши F6 Вы калибруете джойстик).

F10 return to main menu - (нажатием клавиши F10 Вы выходите в главное меню).

F12 exit to DOS - (нажатием клавиши F12 Вы выходите в ДОС)

ESC - выход из меню.

Клавиша F1 открывает карту местности. В правом верхнем углу, сверху вниз, указатели: количество оставшихся у Вас единиц защиты (максимум 600), количество оставшихся у Вас галлонов горючего (максимум 98), количество пассажиров в Вашем вертолете (максимум 6), количество оставшихся у Вас жизней (максимум 3). В левом верхнем углу, слева направо: количество оставшихся у вас ракет Hellfire (максимум 8), количество оставшихся у вас ракет Hydra (максимум 32), количество оставшихся у Вас зарядов для пулемета (максимум 1112). Клавишами LEFT, RIGHT Вы выбираете объекты на карте и, нажимая на клавишу F2, можете посмотреть информацию о них. Клавиша F3 включает экран положения в ходе полета. Если слова или цифры выделены красным, то это означает, что боевое действие не выполнено или выполнено не до конца, если зеленым, то оно выполнено успешно.

ПРИМЕЧАНИЕ: Эта игра требует 386-го компьютера (желательно DX), 4 мегабайта оперативной памяти. У Вас должен быть минимум VGA адаптер и 3.9 мегабайта "свободного места" на винчестере.

DOOM 2: Hell on Earth

Фирма - ID SOFTWARE. Год выпуска - 1994.
Монитор - VGA. Размер - 15.8 Mb.

Doom (англ.) - рок, судьба

1. ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ

DOOM 2 требует минимальной конфигурации в составе:

MS-DOS версии 5.0 и выше, видео карты VGA (320x20x256), процессора не ниже 80386-го, 4 Mb RAM, около 16 Mb на жестком диске (в развернутом виде). (Однако на 386-ой машине 30-й уровень можно и не играть - уж очень медленно все будет двигаться)

Оптимальная среда для DOOM: процессор 80486-й, 8 Mb RAM, звуковые платы Soundblaster 16 или ProAudio Spectrum.

DOOM 2 требуется не менее 3700 kb чистой RAM-памяти, так что не используйте драйверы памяти типа EMM386 или QEMM.

2. СЮЖЕТ ИГРЫ

Вы - космический десантник (space marine), один из самых крепких на Земле, закаленный в боях и тренированный для решительных действий. Три года тому назад Вы напали на старшего по званию офицера за то, что он приказал своим солдатам открыть огонь по гражданским лицам. Куски его тела были отправлены в Перл Харбор (военно-морская база США), а Вас перевели на Марс, место расположения Объединенной Аэрокосмической Корпорации (United Aerospace Corporation, сокращенно - UAC).

UAC - многопланетной конгломерат с расположенными на Марсе и его двух лунах, Фобосе и Деймосе, предприятиями по переработке радиоактивных отходов. В связи с отсутствием действий в районе ближайших пятидесяти миллионов миль Ваш день состоял из глотания пыли и просмотра запрещенных фильмов в библиотеке.

В течение последних 4 лет военные, крупнейший поставщик для UAC, использовали отдаленные предприятия на Фобосе и Деймосе для проведения различ-

ных секретных проектов, включая исследования передвижения в пространстве между измерениями. Пока что им удалось открыть ворота между Фобосом и Деймосом и, бросив несколько приборов в одни ворота, наблюдать, как они выходят через другие. Однако недавно Ворота стали опасно нестабильны. Военные "добровольцы", вступившие в Ворота, либо исчезали либо были поражены странной формой безумия - они изрыгали вульгарности, нападали на все, что дышит и, наконец, скоропостижно умирали от разрыва тела. Подбор соответствующих друг другу голов и тел для отправки домой родственникам превратился в круглосуточную работу. Самые последние отчеты военных заявляют, что исследования натолкнулись на небольшое препятствие, но все находится под контролем.

Все началось, когда Марс получил сбивчивое послание с Фобоса: "Нам необходима немедленная военная поддержка. Что-то дьявольски мерзкое прет из Ворот! Компьютерные системы посходили с ума!" Остальная часть послания была неразборчива. Вскоре после этого Деймос просто исчез с неба. С тех пор любые попытки установить связь с обеими лунами были безуспешны.

Вы и Ваши товарищи, единственное боевое подразделение на 50 миллионов миль, вокруг были посланы на Фобос. Вам было приказано обезопасить периметр базы в то время, как остаток команды вошел внутрь. В течение нескольких часов радио доносило до Вас звуки боя: ружейную стрельбу, приказы, вопли, хруст костей, затем, наконец, безмолвие. Видимо, Ваши товарищи убиты.

Все легло на Ваши плечи. Обстановочка была еще та. В одиночку Вам никогда не удалось бы покинуть планету. Вдобавок ко всему, все тяжелое вооружение было взято штурмовой группой, а у Вас имелся только пистолет. Пристегнув шлем, Вы покинули посадочную капсулу.

Проходя через главный вход в базу, Вы слышали, как эхо животного рыка отдавалось по далеким коридорам. Они знали, что Вы здесь. Обратной дороги уже не было. Но настоящий десантник в воде не тонет и в огне не горит. Скоро у Вас уже были и дробовик, и шестиствольный пулемет, и ракетная пусковая установка. Адские твари на своей шкуре почувствовали, что значит нарваться на настоящего крутого мужика. Очистив обе марсианские луны, Вы прорвались сквозь самый Ад и вернулись на матушку Землю, где с ужасом обнаружили полномасштабное вторжение сил Зла на колыбель человечества.

Что ж, поднявший меч от меча и погибнет. Война продолжается...

3. ЗАПУСК ИГРЫ

Перед началом игры запустите файл Setup.exe и установите контроллер клавиатура, джойстик или мышь. Для мыши и клавиатуры Вы можете переназначить клавиши.

Внимание! Исполнение некоторых действий возможно только с клавиатуры. Хорошенько ознакомьтесь с предлагаемыми действиями и для клавиатуры, и для мыши и только после этого переназначайте клавиши.

Вообще-то, на мой взгляд, управление с помощью клавиатуры наиболее удобно, но это мое сугубо личное мнение.

Имейте в виду, что DOOM признает мышь, только 100% совместимую с 3-х кнопочной мышью фирмы Microsoft. Если параметры не совпадают - у Вас мышь может не работать вообще или работать будут лишь 2 кнопки.

Также Вы можете установить вид игры - для одного человека (стандарт, принимается по умолчанию), кооперативную игру для 2-х и более игроков и самый интересный вид DOOMa - DEATHMATCH.

Последние два вида игры, естественно, требуют сети, хотя в версии 1.2 можно использовать и модем. Да, Ваша сеть должна работать по протоколу IPX.

Кооперативная игра - это когда игроки объединяют свои усилия, чтобы пройти уровни игры, помогают друг другу.

DEATHMATCH - каждый за себя и главное - прикончить всех других (включая и других игроков). Нечто вроде шоу "Running Man" из одноименного романа Стивена Кинга, известного у нас по фильму с участием Арнольда Шварценнегера. Отличная возможность отыграться на шкуре Вашего "любимого" начальника. Только вот он вряд ли примет Ваш вызов, хотя кто знает - случались и более странные вещи...

4. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПАРАМЕТРЫ

Операционная система DOOM предусматривает возможность ввода дополнительных параметров в командной строке. Это не коды-спойлеры (о них я скажу ниже)!

Итак, дополнительные параметры:

-devparm - переводит игру в режим разработки. В этом режиме Вы можете сделать "фотографию" игрового экрана в виде файла с расширением /.PCX. Так что если хотите запечатлеть себя на фоне горы вражьих трупов, а потом показать сие друзьям и сказать: "Вот Я какой!", просто введите параметр и во время игры нажмите F1. Кроме фотографии, при помощи режима "-devparm" Вы можете рассчи-

тать скорость мультипликации в DOOM, т.е. сколько кадров компьютер рисует за 1 секунду в каждый конкретный момент игры. Делается это вот как: в левом нижнем углу игрового экрана Вы заметите (напоминаю, Вы уже задали к этому времени параметр "-devparm") ряд вспыхивающих точек, наподобие световому индикатору уровня записи на магнитофонах. Выберете подходящий момент и сосчитайте их количество, а дальше воспользуйтесь простой формулой:
число кадров = 70/количество точек + 1

- warp (episode#)(level#) - переносит Вас с самого начала игры на указанный уровень указанного эпизода (начинаете Вы по-прежнему с одним лишь пистолетом)

- file (Filename .wad/.lmp) - добавляет к игре внешний (дополнительный) файл. Обычно, таким образом, подключается новый эпизод, созданный хакерами. Подробнее см. ниже.

- nodraw - ускоряет игру на некоторых системах (вроде бы, а так - черт его знает).

- loadgame (filename.dsg) - начинает игру с указанной записанной игры.

- config - позволяет начать игру с другим конфигурационным файлом (имеется в виду специальным DOOM конфигурационный файл, а не config.sys, с которым работает компьютер).

- skill (1-4) - устанавливает уровень умения игрока - от наипростейшего до наисложнейшего.

- episode (1-3) - устанавливает эпизод, с которого начинается игра.

- nojoy - нет джойстика.

- nomouse - нет мыши.

- nosound - нет звука (ни музыки, ни спецэффектов).

- nomusic - нет музыки (только спецэффекты).

- nosfx - нет спецэффектов (только музыка).

- nomonsters - нет чудовищ (в игре нет чудовищ, применяется в режиме DEATHMATCH, где чудовища только путаются под ногами.

- recordfrom (1-6) - делает демонстрашку из указанной Вами записанной игры.

- record (filename без расширения!) - вместе с параметром "- devparm". Создает демонстрашку, пока Вы играете. Чтобы закончить демонстрашку, Вы либо должны пройти уровень, либо погибнуть.

- playdemo (filename без расширения) - то же, что и "- playback".

- playback - проигрывается созданная Вами демонстрашка.

- drone (player number) - создает дрона одного из игроков. Зачем?

- respawn - Да! Вы - ОЧЕНЬ крутой парень, и Вы хотите, чтобы все убитые Вами чудовища оживали через 8 секунд, после их смерти. Вам все равно, Вы их и так возьмете, потому что Вы - крутой парень.

- deathmatch - начнет DOOM в режиме DEATHMATCH. Если Вы не укажете этого параметра при запуске сетевой игры, DOOM начнет по умолчанию игру в режиме COOPERATIVE.

- nodes - начинает DOOM как сетевую игру и указывает количество игроков. Если Вы не укажете этот параметр, то по умолчанию будет принято количество 2.

- port - указывает порт, с которого играется DOOM по сети. Установив другой порт, по одной сети играть в DOOM могут несколько групп игроков.

Примеры командной строки с использованием дополнительных параметров:

"doom -devparm -wart 1 1 -skill 4" начнет игру на 1 карте 1 эпизода на наисложнейшем уровне;

"doom -devparm -wart 1 2 -skill 1 -record test" начнет игру на 2 карте 1 эпизода на 1 уровне сложности и будет делать запись всего, что Вы совершите в файл "test.lmp". Чтобы завершить запись, Вам надо или пройти карту до конца, или погибнуть;

"doom -playdemo test" проиграет записанный Вами файл test.lmp.

Возможно, существуют и другие параметры, но у меня о них нет информации.

5. ЦЕЛЬ ИГРЫ

Добро пожаловать в DOOM 2, приключение-боевик в виртуальной реальности, где Вы - самый крутой мужик на бугре. Ваши задачи для каждого этапа игры различны, но всегда сводятся к одному - пробиться сквозь заселенную чудовищами территорию.

Играть в DOOM 2 немного сложнее, чем в DOOM. Однако это по-прежнему не утомительная игра-адвентюра, но ориентированная на действие стрелялка. Для победы сверхбыстрые рефлексы не единственное условие - шевелить извилинами тоже важно. Чтобы вырваться из DOOMа, Вам потребуется и мозги, и инстинкт убийцы.

6. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕНЮ

После запуска DOOM 2 начнется самозапускающаяся демонстрация. Чтобы войти в меню, нажмите Spacebar. Используя курсорные клавиши, мышь или джойстик, передвиньте курсор-череп вверх или вниз. Когда он встанет с нужной опцией,

нажмите клавишу ENTER, левую кнопку мыши или кнопку FIRE на джойстике, чтобы включить эту опцию. Если Вы непосредственно в игре, Вы можете в любой момент вызвать это меню, нажав клавишу ESCAPE. Большинство опций меню можно включить, используя функциональные клавиши, таким образом, совершенно минуя меню. Для выхода из меню нажмите опять клавишу ESCAPE или вернитесь в предыдущее меню из субменю, нажав клавишу BACKSPACE.

1. **NEW GAME** - начать новую игру. В этом случае компьютер спросит, с какого эпизода игры начинать. Этих эпизодов три:

После этого компьютер попросит выбрать уровень сложности. Их пять.

I'M TOO YOUNG TO DIE - "Я слишком молод, чтобы умереть". Самый легкий уровень. Чудовищ мало и стреляют они хреново. Аптечек и патронов - пруд пруди.

NOT TOO ROUGH - "Не слишком грубо". Уровень средней сложности. Чудовищ больше, стреляют они лучше, аптечек и патронов меньше (но все еще много).

HURT ME PLENTY - "Ну сделайте мне больно". Сложный уровень. Чудовищ много, стреляют хорошо, аптечек и патронов - мало.

ULTRA VIOLENCE - "Ультра насилие". Самый сложный уровень. Чудовищ очень много, стреляют отлично, аптечек и патронов вечно не хватает.

NIGHTMARE - "Кошмар". Почти невозможный для прохождения уровень. Все, как в уровне "Ультра насилие", только чудовища оживают через 8 секунд после того, как Вы их убили. Правда, Ваше оружие стреляет значительно быстрее.

2. **OPTIONS** - возможные опции. Они следующие:

END GAME (F7) - окончить текущую игру, не выходя в DOS;

MESSAGES (F8) - вкл./выкл. сообщения в левом верхнем углу игрового экрана (см. внизу);

GRAPHIC DETAIL (F5) - графическое разрешение. По умолчанию принимается HIGH DETAIL, но если анимация идет неровно, рывками, ID SOFTWARE советует изменить разрешение на LOW.

SCREEN SIZE - размер игрового экрана, регулируется клавишами "+" и "-". Чем меньше размер экрана, тем лучше (мягче) идет анимация.

SOUND VOLUME (F4) - уровень звука. Делится на две части:

SFX - специальные звуковые эффекты (стрельба, рык чудовищ и т.п.);

MUSIC - музыка.

Обе эти части могут регулироваться двумя скользящими графами при помощи курсорных клавиш. Это сделано для пассивных колонок.

MOUSE SENSITIVITY - чувствительность мыши. Регулируется так же, как и звук.

3. **LOAD GAME/SAVE GAME (клавиши F2/F3)** - сохранить игру/загрузить сохраненную игру. Игры можно сохранять и загружать в любое время. Чтобы сохранить игру, передвиньте курсор-череп к пустому окну или к тому окну, на которое Вы хотите записаться и нажмите клавишу. Эта опция возможна только во время прохождения какого-нибудь уровня. Чтобы загрузить игру, просто выберите подходящую игру из меню.

Альтернативные опции: QUICKSAVE (клавиша F6) - быстрая запись. Эта функция позволяет Вам сохранять игру, не прерывая действия. Когда QUICKSAVE используется в конкретной игре впервые, появится стандартное SAVE меню. Выберите карман. С этого момента нажатие F6 автоматически сохраняет Вашу игру в этом кармане, не отрывая Вас от дела всякими дурными вопросами. Нажатие F9 загружает последнюю игру QUICKSAVE, предварительно запросив Вашего согласия.

4. **READ THIS! (клавиша F1)** - "Прочтите это!". Здесь содержится информация по управлению игрой.

5. **QUIT (клавиша F10)** - Выход из игры. Позволяет Вам выйти из игры в DOS.

Еще существует гамма коррекция (Gamma Correction), включаемая клавишей F11. Дело в том, что на некоторых мониторах DOOM слишком темный и играть плохо. В этом случае и воспользуйтесь гамма коррекцией. Существуют пять степеней этой коррекции.

7. ЭКРАННАЯ ИНФОРМАЦИЯ

DOOM 2 предоставляет экранную информацию, необходимую Вам для выживания.

Снизу Вашего экрана серая полоса (если, конечно, Вы не выбрали наибольший возможный размер экрана). Слева направо, части этой полосы (она называется "полосой состояния" - The Status Bar) показывают:

1. ОСНОВНАЯ АММУНИЦИЯ. Большими жирными цифрами Вам показывают количество выстрелов, оставшиеся у Вас для того оружия, которое Вы в данный момент используете.

2. ЗДОРОВЬЕ. Вы начинаете со 100%, но долго в таком положении Вы не пробудете. При 0% время начинать игру снова. В следующий раз действуйте точнее!

3. ВООРУЖЕНИЕ. Этот список цифр показывает, какие виды оружия могут быть в Вашем распоряжении. Если цифра горит желтым огнем - оружие имеется в Вашем распоряжении в данный момент. (1 имеется в Вашем распоряжении всегда.)

4. ВАША ФИЗИОНОМИЯ. Этот портрет непросто ради визуального эффекта. Когда в Вас попали, Ваше лицо поворачивается в том направлении, откуда пришел удар, тем самым указывая Вам, куда стрелять. Кроме этого, по мере получения ранений Вы начнете выглядеть, как сырой гамбургер.

5. БРОНЯ. Ваша броня помогает Вам избежать серьезных ранений, пока она (броня) еще у Вас есть. Внимательно следите за ней - когда ее не станет, Вас выбьют несколькими точными попаданиями.

6. ЭЛЕКТРОННЫЕ КАРТОЧКИ-КЛЮЧИ. Здесь Вы можете видеть, какие карточки-ключи у Вас есть. Существуют карточки трех цветов: красный, синий, желтый.

7. АММУНИЦИЯ. Здесь Вы видите, сколько, какого вида амуниция есть сейчас и то ее максимальное количество, которое Вы вообще можете тащить (рюкзак повышает это количество ровно вдвое).

8. СООБЩЕНИЯ. Часто Вы будете натыкаться на различные предметы и артефакты. Сообщит Вам, что Вы подняли, напечатав сообщение в верхнем левом углу игрового экрана (если, конечно, Вы не выключили эту опцию, см. верху).

8. АВТОМАТИЧЕСКАЯ КАРТА

Чтобы помочь Вам ориентироваться в DOOM 2, имеется устройство автоматического картографирования. Нажав клавишу TAB, Вы заменяете свой нормальный обзор картой всего, что Вы видели до сих пор. Белая стрелка представляет Вас и направлена туда, куда Вы смотрите.

Вы можете увеличить или уменьшить масштабирование, нажимая клавиши "+" и "-". Нажмите цифру 0 для перехода с максимального на минимальное (полная карта) масштабирование. Чтобы отметить Ваше место на карте, нажмите клавишу M. Это поставит на карте номер точно в том месте, где Вы находитесь. Чтобы стереть все номера с карты, нажмите клавишу C.

Используя курсорные клавиши, Вы можете двигать самого себя, одновременно наблюдая за картой. Это опасно, поскольку Вы не можете видеть врага, наблюдая за картой. Чтобы двигать карту, оставаясь самому на месте, отключите режим следования. Отключить и включить этот режим можно нажатием клавиши "F".

9. УПРАВЛЕНИЕ ВАШИМИ ДЕЙСТВИЯМИ

Большинство команд в DOOM 2 - простые нажатия на кнопки. Вы можете использовать или клавиатуру, или мышь, или джойстик, а также комбинации и того и другого для движения, стрельбы, подбирания предметов и открывания дверей.

ДВИЖЕНИЕ. Сначала Вы частенько будете натыкаться на стены и колонны, пытаясь увернуться от атак демонов. Но как только Вы освоитесь с движением, все придет в норму.

ДВИЖЕНИЕ ШАГОМ. Используйте курсорные клавиши "вверх" и "вниз" для движения шагом вперед и назад.

ПОВОРОТЫ. Курсорные клавиши "влево" и "право" позволяют Вам поворачиваться налево или направо.

БЕГ. Нажав и не отпуская клавишу RSHIFT и подходящую курсорную клавишу, Вы можете бежать в выбранном направлении.

STRAFE. Нажав клавишу ALT и правую или левую курсорную клавишу, Вы можете сделать шаг в сторону вместо поворота.

ДЖОЙСТИК ИЛИ МЫШЬ. Если Вы используете джойстик, то кнопкой 1 можете стрелять, а кнопкой 2 - открывать двери и дергать за рычаги. Если Вы используете мышь, то кнопкой 1 можете стрелять, а кнопкой 2 идти вперед. Чтобы открывать двери и дергать за рычаги, сделайте двойной клик кнопкой 2. Если у Вас трехкнопочная мышь, используйте третью кнопку для STRAFE.

ПОДБИРАНИЕ ПРЕДМЕТОВ. Чтобы подобрать предмет, просто пройдите над ним. Вы парень умный и будете знать, нужен ли он Вам или нет.

10. КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ДВЕРЬМИ, РЫЧАГАМИ И ЛИФТАМИ.

Чтобы открыть большинство дверей и дергать за рычаги, встаньте прямо перед ними и нажмите SPACE. Когда Вам удастся перевести рычаг в другое положение, он каким-нибудь образом изменится (рубильник поменяет место, на переключателе зажжется или потухнет зеленый огонек). Если рычаг никак не изменил своего облика после нескольких Ваших попыток, значит, он предусмотрен для работы чего-то такого, что пока Вы сделать не можете.

ЗАКРЫТЫЕ ДВЕРИ. На некоторых дверях установлены замки безопасности и, чтобы открыть их, Вам нужна цветная кодированная электронная карточка (желтая, красная или синяя). Другие закрытые двери открываются при помощи рычага на ближайшей стене. Дерните за него, дверь и откроется.

СПРЯТАННЫЕ ДВЕРИ. Некоторые двери спрятаны. Многие из них откроются только после нажатия рычага. В некоторых случаях Вам просто надо подойти к стене и нажать SPACE. Если Вы нашли секретную дверь, она перед Вами откроется. Существуют определенные приметы, указывающие местонахождение спрятанных дверей - участок стены другого цвета, мигающий огонек на стене или сама стена чуть утоплена.

ДВЕРИ - РЕШЕТКИ. Действуют точно также, как и другие двери.

ЛИФТЫ. Вы не раз увидите платформы, которые поднимают и опускают. Некоторые платформы работают постоянно, а некоторые необходимо сначала включить. Некоторые из них фиксируют Ваше присутствие и автоматически опускаются. Рядом с другими имеется рычаг. Те, у кого рычагов нет, можно включить, подойдя к ним вплотную и нажав SPACE.

ТЕЛЕПОРТЕРЫ. Телепортеры легко узнать по некрасивым красным или белым мигающим символам на полу под ними. Чтобы воспользоваться телепортером, встаньте на символ.

ПРОХОЖДЕНИЕ РАЙОНОВ. В конце каждого района имеется комната с выходом, обычно обозначенная специальной дверью или знаком. Войдите в эту комнату и нажмите на выключатель внутри нее, чтобы покинуть данный район и двигаться дальше. После окончания Вами района экран достижений сообщит Вам, скольких врагов Вы убили, сколько предметов нашли, сколько секретных дверей открыли, за какое время прошли этот уровень Вы и рекорд прохождения данного уровня мастером.

ВЕЧНАЯ ЖИЗНЬ ПОСЛЕ СМЕРТИ. Если Вы умрете, то начнете уровень с самого начала, имея при себе пистолет и немного пуль. У Вас нет ограничения по жизням - Вы можете продолжать умирать и начинать уровень сначала, пока Вам не надоест. Имейте в виду, что каждый раз, когда Вы начинаете уровень, он автоматически восстанавливается: оживают все чудовища, в разных местах снова появляются аптечки, амуниция и другие предметы.

11. ОГНЕВАЯ МОЩЬ И КАК ЕЮ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ.

ОРУЖИЕ. Сначала у Вас есть только пистолет и кулаки. Когда Вы набредаете на новый вид оружия, Вы автоматически берете его на вооружение. По мере продвижения в игре Вам придется выбирать тип оружия для использования в текущий момент. Это осуществляется при помощи цифровых клавиш на буквенной клавиатуре (для этой цели Вы не можете использовать цифровую клавиатуру). Оружие в игре следующее:

1. Кулак - ну и так все ясно. Используйте только после инъекции берсерка, иначе Вас успеют изжевать, пока Вы будете копаться со своими кулачками. Когда набредете на бензопилу, она автоматически заменит кулаки. Ее используйте против демонов, призраков и заблудших душ - сбережет Вам амуницию и даст выход жажде разрушения, накопившейся у Вас. Однако при получении инъекции берсерка Вы снова сможете попробовать крепость челюстей всяких тварей против своего кулака.

Вызываются эти виды оружия кнопкой 1.

2. Пистолет - слабое оружие. Ищите что-нибудь посолиднее. Вызывается кнопкой 2.

3. Дробовик (SHOTGUN) - по большому счету, самое хорошее оружие. К нему всегда есть дробь. Стрелять можно и из-за угла, и в упор без опаски. Стреляет дробовик 7 дробинами одновременно, которые на близком расстоянии попадают в цель все. Скорострельность: средняя.

Вызывается кнопкой 3, но при наличии двустволки она появляется первой. Если желаете дробовик, нажмите на кнопку 3 еще разок.

4. Двустволка (SUPER SHOTGUN) - то же, что и дробовик, только стреляет двумя зарядами дроби сразу (14 дробин). Скорострельность: низкая. Лучше всего использовать это оружие против призраков и демонов.

5. Шестиствольный пулемет (CHAINGUN) - весьма хорошее, но не экономичное оружие. Скорострельность у него, естественно, высокая, но пули обладают малой убойной силой, поэтому требуется время, прежде чем пулемет покончит с чудовищем. Не применяйте пулемет, когда Вас окружили со всех сторон (а такое бывает) - прежде, чем Вы успеете расстрелять пакостников впереди, те, что сзади, обглодают Вам косточки. С другой стороны, пока пули втыкаются в чье-то мягкое брюхо, эта тварь не стреляет по Вам в ответ, так что очень удобно использовать пулемет против какодемонов. Поймайте их на мушку и палите, пока не сдохнут.

6. Ракетная пусковая установка (ROCKET LAUNCHER) - очень мощное, но и очень опасное для Вас самих оружие. При точном попадании оно способно вывернуть наизнанку сразу нескольких чудищ, но стоит применить его на коротком расстоянии и ударная волна накроет и Вас самих. Лучше всего использовать для внезапной атаки своры чудовищ или против сильных врагов (какодемонов и Баронов Ада).

7. Плазменное ружье (PLASMA RIFLE) - превосходное оружие. Хотя оно немного не дотягивает по силе до ракетной пусковой установки, оно, тем не менее,

способно уничтожить даже Баронов. Плазменное ружье обладает самой высокой скорострельностью в Вашем арсенале и может с успехом применяться на близком расстоянии. Кроме этого, запас энергобатарей у Вас может быть больше, чем пуль для пулемета. Единственный недостаток - амуниция к этому оружию попадается не так уж и часто.

8. BFG 9000 - никто из американских хакеров, чьими материалами я пользовался при составлении данного описания, не знает, что означает эта аббревиатура. Может быть, BIG FUCKIN' GUN? Во всяком случае, это самое мощное оружие в Вашем арсенале. Недаром среди космических десантников (по данным ID SOFTWARE) оно пользуется наибольшим уважением. Один его выстрел убивает сразу ВСЕХ чудовищ перед Вами, даже если среди них какодемоны и Бароны. Для уничтожения кибернетического Демона-Владыки требуется 3 выстрела, а паукодемона - 2 выстрела. Главные (и единственные) недостатки - очень малая скорострельность и огромное энергопотребление.

СТРЕЛЬБА. Чтобы использовать оружие, направьте его на врага и нажмите клавишу CTRL один раз для одиночного выстрела или прижмите ее для стрельбы очередью. Если Вы попали в подлецов, Вы увидите брызги крови. Если враг выше или ниже, чем Вы, не волнуйтесь. Если Вы можете видеть чудовище, Вы можете его и пристрелить.

АММУНИЦИЯ. Различные виды оружия используют различные виды амуниции. Когда Вы набредаете, на какой-нибудь боезапас, DOOM автоматически заряжает подходящее оружие. Количество амуниции, которое Вы можете нести, ограниченно. Оно обозначено с правой стороны графы "амуниция". Но когда Вы добудете себе рюкзак, максимальное количество амуниции увеличится в два раза. Кроме этого, когда Вы находите оружие, которое у Вас уже есть, не пренебрегайте им! Подобрав его, Вы получаете некоторое количество амуниции.

12. ОПАСНОСТИ В ИГРОВОЙ СРЕДЕ

Некоторые районы игры могут быть даже более опасными, чем чудовища, с которыми Вы сталкивались. Районы, содержащие взрывающие бочки, радиоактивные отходы или движущиеся потолки, следует проходить очень осторожно.

ВЗРЫВАЮЩИЕСЯ БОЧКИ. По всей базе разбросаны бочки, содержащие топливо, ядовитые отходы или другие легко воспламеняющиеся вещества. Если в одну из этих бочек угодит шальная пуля, бабахнет за милую душу. Чтобы подорвать бочку потребуется пара тройка пуль, но из любых других видов оружия вполне достаточно и одного выстрела.

ГРЯЗЬ И ДРУГИЕ РАДИОАКТИВНЫЕ ОТХОДЫ. Многие районы представляют собой озера опасных жидкостей, которые причинят Вам значительный вред, если Вы вздумаете по ним пройтись (а иногда это делать необходимо). Имеются несколько разновидностей отходов, каждый наносит разный ущерб. Так что, если вдруг увидите что-то жидкое, берегитесь!

ДВИЖУЩИЕСЯ ПОТОЛКИ. Некоторые потолки в DOOM могут раздавить Вас подобно гидравлическому прессу. Обычно Вы можете увидеть их заранее, но не всегда. Так что будьте осторожны и почаще сохраняйтесь!

13. ЗДОРОВЬЕ И БРОНЯ

Даже для такого крутого мужика, как Вы DOOM 2 может быть смертельно опасным местом. Когда Вы получаете ранение, экран вспыхнет красным светом, а Ваше здоровье понизится. Внимательно следите за графой здоровье или плохо кончите.

ЛЕЧЕНИЕ. Когда Вас ранили, Вы конечно захотите вылечиться как можно быстрее. К счастью, медицинские аптечки и упаковки со стимуляторами разбросаны по всей базе. Если возможно, хватайте их.

Упаковки стимуляторов (маленькие ящички с красным крестом) позволяют Вам сделать себе инъекцию, после которой Вы начинаете чувствовать себя другим человеком - ну, по крайней мере в некоторой степени.

Медицинские аптечки (большие ящики с красным крестом) намного лучше. Они включают в себя бинты, антитоксины и другие медицинские препараты, с помощью которых Вы можете значительно повысить себе здоровье.

БРОНЯ. Вы можете найти два типа бронежилетов. Оба они уменьшают вред, причиняемый Вам врагами. К несчастью, оба этих вида брони изнашиваются от частых попаданий и, в конце концов, полностью уничтожаются, оставляя Вас без защиты.

Броня службы безопасности (зеленая) - это легкий кевларовый жилет, предназначенный для применения во время подавления бунтов. Боевая броня (голубая) - это тяжелый жакет, состоящий из титановых пластин. Он подходит для защиты против настоящей огневой мощи, типа той, с которой Вам предстоит столкнуться. Если на Вас есть броня, то новую броню Вы подберете только в том случае, если она предоставляет большую защиту, чем та, которая на Вас. Это не относится к спиритальной броне, о которой подробнее ниже.

14. ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Вы обнаружите дополнительное оборудование, которое поможет в осуществлении Вашего нелегкого дела. Это оборудование может действовать небольшое количество времени, давать Вам кое-какую сиюминутную выгоду, а может работать на протяжении всего времени. Некоторые из них влияют на игровой экран так, что Вы будете знать об их работе. Например, когда Вы подберете противорадиационный костюм, Ваш экран окрасится в зеленый цвет. Когда костюм начнет изнашиваться, экран начнет мигать. Это предупреждение поскорее покинуть радиационную зону.

ПРОТИВОРАДИАЦИОННЫЕ КОСТЮМЫ - обеспечивают Вам временную защиту от тепла радиации и других низкоинтенсивных форм энергии. Имея такой костюм, Вы можете без всякого для себя вреда разгуливать по радиоактивным отходам. Пока костюм в порядке, игровой экран будет сохранять зеленый оттенок. Время действия костюма: около 30 секунд реального времени.

ИНЪЕКЦИЯ БЕРСЕРКА - (большой черный ящик с красным крестом) восстанавливает Ваше здоровье до 100%, плюс действует как сверхадреналиновое вливание, в огромной степени увеличивая Вашу мускульную силу. Поскольку Вы и так уже достаточно мускулистенький мужичок, это дополнительная сила позволяет Вам просто-напросто размазывать этих демонов по стенкам. Однако чтобы воспользоваться атакой берсерка, Вам необходимо использовать кулаки. Когда Вы становитесь берсерком, Ваш экран на короткое время окрашивается в красный цвет. Время действия инъекции: один уровень.

РЮКЗАК - увеличивает в два раза максимальное количество носимой Вами амуниции. Кроме этого, когда Вы хватаете рюкзак, получаете добавочную амуницию, которую не успел из него вынуть его бывший хозяин.

КОМПЬЮТЕРНАЯ КАРТА - (похож на маленький телевизор с зеленым экраном) весьма полезное приобретение, дополняющее Вашу авто карту до полной карты всего уровня, включая все секретные или скрытые участки. Те участки карты, где Вы еще не успели побывать, показаны бледно-голубым цветом. Время действия карты - один уровень.

ПРИБОРЫ СВЕТОУСИЛЕНИЯ - (LIGHT AMPLICATION VISOR, мигающие очки) позволяют Вам ясно видеть даже в полной темноте. Время действия - сколо тридцати секунд реального времени.

15. АРТИФАКТЫ

Вокруг Вас лежат еще и артефакты из другого измерения, и они Вам могут здорово помочь.

СНАДОБЬЕ ЗДОРОВЬЯ - (синяя колба) дает маленькое усиление Вашему здоровью даже выше обычных 100%.

СПИРИТУАЛЬНАЯ БРОНЯ - (маленький шлем цвета хаки) предоставляет чуть-чуть дополнительной защиты сверх Вашей обычной брони.

СФЕРА ДУШИ - (SOUL SPHERE, синий шар с лицом внутри) редко встречаемый объект, увеличивающий Ваше здоровье на 100% (до 200% в этой игре).

МЕГАСФЕРА - (MEGASPHERE, бледно-коричневый шар со злобной рожей внутри) дает Вам сразу 200% жизни и 200% брони.

АРТИФАКТЫ РАСПЛЫВЧИВОСТИ - (BLUR ARTIFACTS, красный шар с переливами внутри) странные шары, дающие Вам частичную невидимость. Враги по-прежнему будут знать о Вашем присутствии, но их атаки теперь станут очень неточными. Время действия - около 30 секунд реального времени.

АРТИФАКТЫ НЕУЯЗВИМОСТИ - (зеленый шар с изменяющимся лицом внутри) - продукты аномалии, которые делают Вас совершенно неуязвимым для всех видов ранений. Очень хорошо, но до тех пор, пока сохраняется эффект. Когда Вы станете неуязвимым, Ваш экран окрасится в белый цвет - за все надо платить. Время действия: около 30 секунд реального времени.

16. ВРАГИ

К сожалению, на этот раз я не располагаю столь исчерпывающими материалами, как в прошлый раз, когда рассматривал DOOM 1.

Так что "родных" названий многих новых чудовищ я не знаю.

Поэтому прозвища тварей, "родных имен" которых я не знаю, будут даны в кавычках.

С самого первого момента, когда Вы входите дверь базы, и до последнего выстрела в игре Вы будете сражаться против кучи всяких пакостников. Некоторые из них в сущности, обычные парни, просто плохо к Вам относящиеся, другие прямо из ада.

БЫВШИЕ ЛЮДИ - (те, которые в покрытых грязью комбинезонах с пистолетами): всего лишь несколько часов тому назад Вы, вполне возможно, обменивались с одним из них военными историями. Теперь же настало время вогнать им свинец в голову.

БЫВШИЕ ЛЮДИ - СЕРЖАНТЫ - (те, что в черных грязных доспехах и с дробовиками): та же самая история, что и с предыдущими, но на этот раз имейте в виду, что эти стреляют получше и оружие у них посильнее.

ЧЕРТИ - (IMPS, коричневые человекообразные твари с шипами): Вы привыкли, что черт - смешное маленькое существо в красном костюме с вилами в руках. Откуда же взялись эти коричневые мерзости? Они швыряют в Вас шары огня и, чтобы их свалить, одной пули недостаточно. Если Вы хотите победить их, подыщите себе оружие получше.

ДЕМОНЫ - (розовые твари, больше всего похожие на минотавров): нечто вроде побритой гориллы, только с рогами, большой головой, множеством зубов, и убить их потруднее, чем чертей. Не позволяйте им приблизиться к себе.

ПРИЗРАКИ - (SPECTERS, туманные формы, похожие на демонов): в принципе, то же самое, что и демоны, только на темном фоне их почти не видно. Как раз то, чего Вам и не хватало для полного счастья.

ЗАБЛУДШИЕ ДУШИ - (LOST SOULS, летающие черепа): тупые. Злобные. Сразу не умирают. Летают. Горят.

КАКОДЕМОНЫ - (CACODEMONS, гигантские летающие одноглазые головы): перемещаются по воздуху, плюются молниями и выставляют напоказ чертовски большой рот. Приблизьтесь к ним - и Вам конец.

"ПУЛЕМЕТЧИК ГАНС" - это не тот, который по вечерам прокручивает 2 трофейных американских тяжелых металлических диска. У этого - шестиствольный пулемет. В остальном ведет себя точно так же, как и остальные бывшие люди.

"ВЛАДЫКА ЗАБЛУДШИХ ДУШ" - немного похож на какодемона - тоже большая летающая голова с одним глазом. Только плюется не молниями, а заблудшими душами

"ОГНЕННЫЙ ДУХ" - человекоподобное создание, может превращаться в огненный факел. Очень верткий.

"СКЕЛЕТ-МИНОМЕТЧИК" - на расстоянии использует ракеты, а вблизи - пускает в ход кулаки.

"ТОЛСТЯК-БРЮЗГА" - этого Вы ни с кем не спутаете. Выглядит комично, а звуки издает, ну, точно брюзжит о несправедливости жизни. Но два огнемета в его руках быстренько сотрут улыбку с Вашего лица.

БАРОНЫ АДА - (человекоподобные создания с козлиными ногами и рогатой башкой): швыряют сгустки зеленого огня, очень трудно убиваются.

КИБЕРНЕТИЧЕСКИЙ ДЕМОН-ВЛАДЫКА - (CYBER DEMON-LORD) встретится Вам на последнем уровне второго эпизода и на секретном уровне третьего эпизода): самый крутой из всех. Не вздумайте попасть под обстрел его ракетницы - Вы труп.

ПАУКОДЕМОН - (SPIDERDEMON) встретится в игре в двух видах - вооружен шестиствольным пулеметом. К этому времени у Вас уже будет оружие, с помощью которого Вы его спокойно убьете.

17. ИГРА С НЕСКОЛЬКИМИ ИГРОКАМИ

Запуск

В отличие от игры в одиночку этот вид игры можно запустить или через командную строку или через SETUP.

Играть могут до 4 человек.

Инструкции для игры с несколькими участниками

Некоторые правила игры для одного и нескольких участников различаются.

МЕНЮ: когда Вы включаете меню или субменю, игра ПРОДОЛЖАЕТ ИДТИ, так что другие участники могут продолжать действия. Так что, когда захотите поменять звук или размеры экрана, найдите безопасное место

ПАУЗА: участник может остановить игру, нажав клавишу 7, но любой другой участник может возобновить игру, нажав на клавишу еще раз. Так что, перед тем как делать передых, предупредите своих друзей.

СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ: когда Вы сохраняетесь во время игры по сети, сохраняются состояния каждого игрока на каждой системе в том кармане для сохраненной игры, который Вы выбрали. При этом если у другого игрока в этом кармане что-то записано, это стирается. Так что сначала договоритесь, куда будете записывать игру.

ЗАГРУЗКА СОХРАНЕННОЙ ИГРЫ: во время игры по сети Вы не можете загрузить сохраненную игру. Чтобы это сделать, все участники должны выйти из игры и снова начать ее с записанной позиции. Чтобы начать игру с записанной позиции, Вы должны либо указать это в 7, либо в качестве параметра в командной строке (см. выше "дополнительные параметры").

ОРУЖИЕ: когда игрок набредает на оружие, он получает его, но оружие остается в игре для других игроков. Внимание: дробовики, оставшиеся после бывших людей-сержантов, исчезают из игры навсегда.

СМЕРТЬ: если Вы погибаете и снова начинаете игру на том же уровне, убитые Вами ранее чудовища и подобранные предметы больше не встречаются. Даже если

Вы и умерли, то другие игроки остались живы. Мы не хотим портить их работу по расчистке уровня, оживив чудовищ. Однако это значит, что рано или поздно чудовища и амуниция на уровне кончатся. В этом случае Вы сами должны решить, когда уходить с уровня.

ЦВЕТА ФОРМЫ: в сетевой игре форма у каждого игрока разного цвета. Цвет Вашего персонажа-это цвет вокруг Вашей физиономии внизу игрового экрана. Есть 4 цвета: коричневый, индиго (черный), зеленый и красный.

РЕЖИМ РАЗГОВОРА: в сетевой игре Вы можете переговариваться с другими игроками в режиме разговора. Чтобы войти в режим и передать послание всем игрокам, нажмите клавишу. Курсор появится там, где обычно выдаются сообщения (правый верхний угол). Вы можете теперь напечатать Ваши сообщения. Если же Вы хотите поговорить с конкретным игроком, вместо того, чтобы нажать клавишу, Вам нужно нажать первую букву в названии цвета формы интересующего Вас игрока. Например, чтобы послать сообщение игроку в коричневой форме, Вы должны нажать клавишу.

МАКРОКОМАНДЫ В РЕЖИМЕ РАЗГОВОРА: в сетевой игре Вы можете послать заранее определенные команды, начав режим разговора (см. выше), затем нажав и держа, а потом нажав цифровую клавишу, которая соответствует выбранной Вами макрокоманде. Например, если макросообщение #2 "помогите, режут!", нажмите, затем нажмите и держите, потом нажмите 2.

ВЫХОД С УРОВНЯ: когда один участник выходит с уровня, все остальные выходят вместе с ним, независимо от их местоположения и состояния.

Режим DEATHMATCH

Существуют два способа игры для нескольких участников - COOPERATIVE и DEATHMATCH. В COOPERATIVE режиме игроки работают вместе. В режиме DEATHMATCH Ваша задача - расстрелять все, что движется, включая других игроков. Вы можете выбрать любой режим из 2. Между двумя режимами имеются следующие отличия:

ГДЕ ВЫ НАЧИНАЕТЕ: в режиме COOPERATIVE каждой участник начинает в одном и том же месте. В режиме DEATHMATCH участники начинают в совершенно разных местах, так что, если хотите найти других игроков, начинайте охоту. Плюс: каждый раз, когда Вас убивают, Вы начинаете снова в произвольно выбранном месте.

КЛЮЧИ. В отличие от игры для одного или режима COOPERATIVE, в режиме DEATHMATCH все игроки изначально имеют ключи для открытия всех закрытых дверей на уровне.

ЭКРАН СОСТОЯНИЯ: в режиме DEATHMATCH участок на экране состояния заменен. Участок показывает, сколько раз Вы убили Ваших противников.

АВТОКАРТА: в режиме COOPERATIVE и DEATHMATCH авто карта работает также, как и при игре в одиночку. Каждый участник представлен стрелкой разного цвета. В режиме DEATHMATCH Вы не получите удовольствия видеть Ваших противников на карте. Подобно чудовищам, они могут быть за ближайшим углом, но Вы не увидите их, пока с ними не встретитесь.

РЕЖИМ ПОДГЛЯДЫВАНИЯ: в режиме COOPERATIVE Вы можете нажать клавишу, чтобы увидеть, что видят другие игроки. Нажмите на любую другую клавишу, чтобы вернуться на свой собственный игровой экран. При режиме подглядывания экран состояния на игровом экране - Ваш экран состояния и, если вдруг игровой экран окрасится в красный цвет, это значит враги попали в Вас, а не в того участника, чей экран Вы рассматриваете.

18. ПРОХОЖДЕНИЕ УРОВНЕЙ

ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ БОРЬБЫ С АДСКИМИ ТВАРЯМИ

1. Почаще сохраняйтесь, особенно первое время, покуда не привыкните к обстановке.

2. Открыв дверь, сразу же отступите назад.

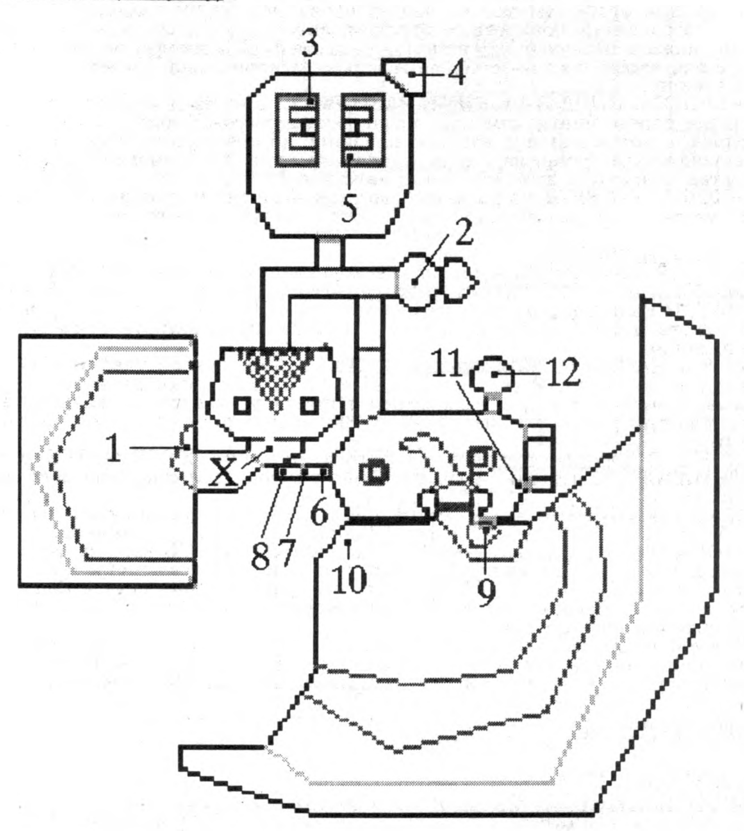
3. Если есть возможность выглянуть из-за угла или в окно, обязательно сделайте это - таким образом Вы можете застать врага врасплох.

4. Взрывающиеся бочки могут стать самым страшным оружием в Вашем арсенале, если Вы выстрелите в них, когда рядом находятся чудовища. Но есть и обратная сторона медали: если за Вашей спиной сиротливо стоит бочка, шальная пуля может попасть в нее и тогда - “пишите письма”, - как говаривал Остап Бендер.

5. Вот еще один очень неплохой маневр, требующий, однако, для своего выполнения большого навыка в маневрировании. Если вокруг Вас чудовища, а патронов - кот наплакал, попробуйте маневрировать между двумя мерзавцами так, чтобы выстрелы одного попали в другого. Тогда "потерпевший" мигом забудет про Вас и накинется на обидчика. В этой ситуации Вам лучше отойти в сторонку и посмотреть, как Ваши враги убивают Ваших врагов. Что может быть лучше? Учтите, что это правило действует лишь для чудовищ разных видов.

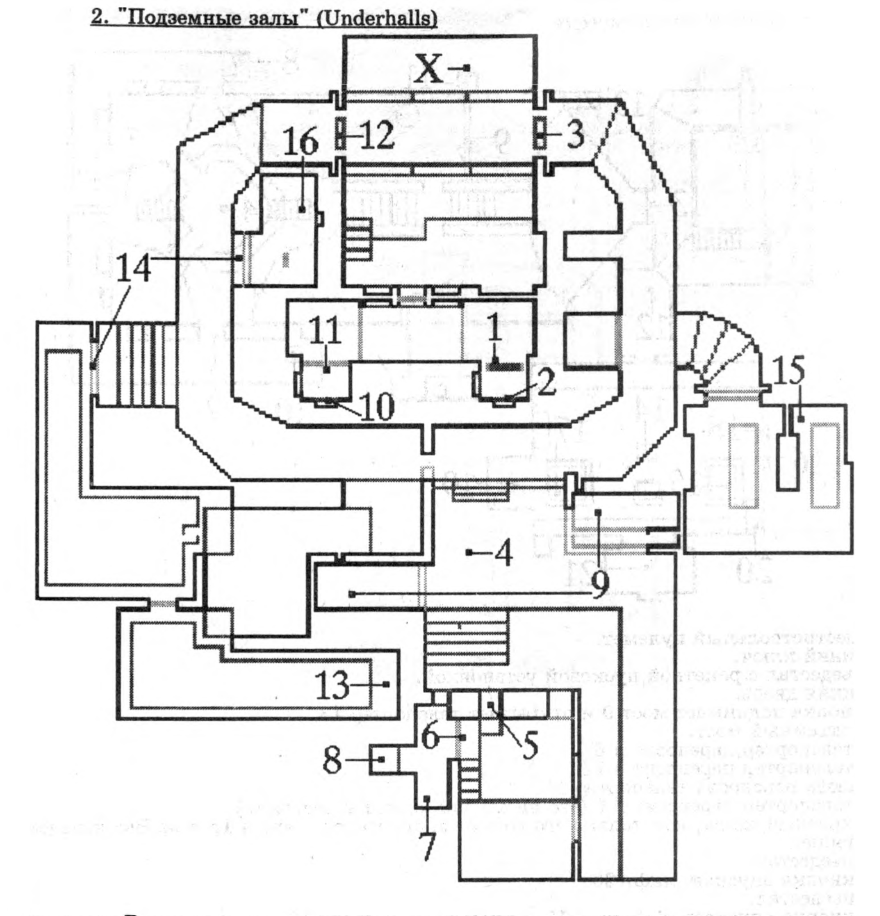
Ну а теперь уровни. Т.к. при повышении сложности количество чудовищ, амуниции и аптечек меняется, я укажу лишь самые главные вещи, присутствующие на данном уровне всегда. Если Вам надо совершить прыжок (т.е. преодолеть пустоту между двумя локациями), Вы можете это сделать, применив бег. Но место, откуда Вы побежите, должно быть ВЫШЕ конечной цели прыжка. Иными словами, чтобы, например, преодолеть забор, Вы должны подняться на крышу здания по одну сторону забора и побежать в направлении другой стороны. Не бойтесь прыгать вниз - с какой бы высоты Вы не упали, все равно не разобьетесь.

1. "Вход" (Entryway)



x - здесь Вы начинаете.
1 - бензопила.
2 - снадобья здоровья.
3 - кнопка, открывающая дверь 4.
4 - дверь в секретную комнату, броня 100%.
5 - кнопка опускает пьедестал.
6 - кнопка опускает пьедестал.
7 - секретная дверь.
8 - кнопка открывает дверь 9.
9 - секретная дверь.
10 - дробовик.
11 - секретная дверь.
12 - выход.

2. "Подземные залы" (Underhalls)

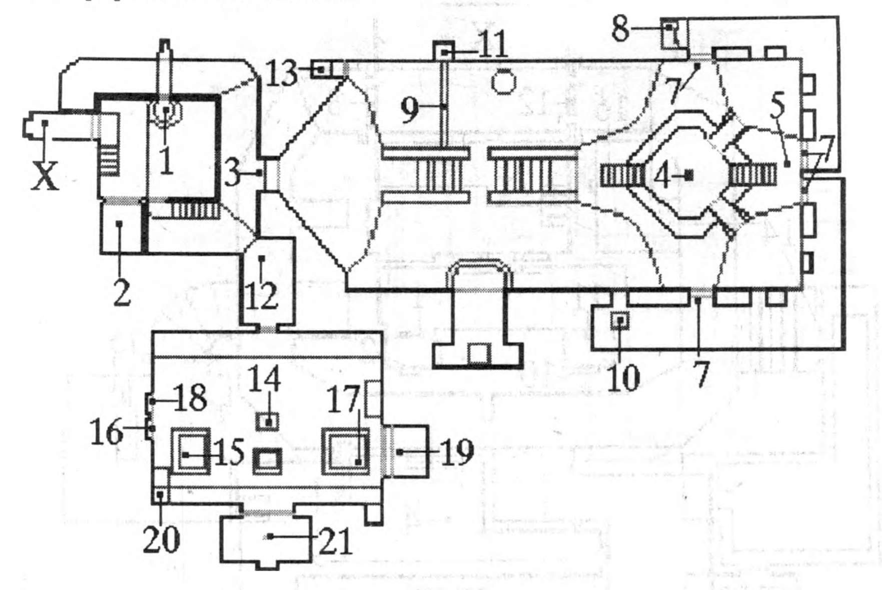


x - здесь Вы начинаете
1 - решетка открывается обычным способом, за ней бывший сержант.
2 - кнопка опускает барьер 3.
3 - барьер.
4 - где-то рядом телепортер, который будет перебрасывать чудовищ в x.
5 - красный ключ, как только его возьмете, откроются секретные комнаты 9.
6 - секретная дверь.
7 - броня 200%.
8 - телепортер, переносит Вас в x.
9 - секретные комнаты с чудовищами.
10 - красная решетка.
11 - кнопка, которая опускает барьер 12.
12 - барьер.
13 - синий ключ.
14 - синие двери.
15 - двустволка.
16 - выход.

3. "Вызов" (The Gauntlet)

x - где Вы начинаете.
1 - броня 200%, как только Вы ее возьмете, откроется комната 2.
2 - секретная комната с чудовищами.

3 - лифт работает автоматически.

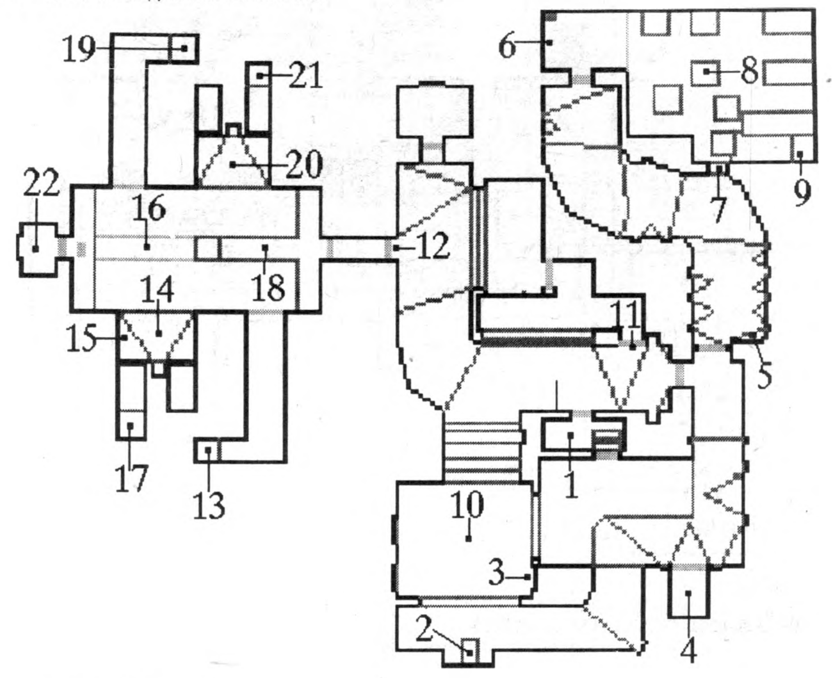


4 - шестиствольный пулемет.
5 - синий ключ.
6 - пьедестал с ракетной пусковой установкой.
7 - синяя дверь.
8 - кнопка поднимает мост 9 и открывает телепортер 13.
9 - подъемный мост.
10 - телепортер переносит в 6.
11 - телепортер переносит в 12.
12 - сюда переносит телепортер 11.
13 - телепортер переносит в 6 (это на случай, если Вы застряли).
14 - красный ключ, как только его возьмете, опустится стена в 15 и на Вас нападет чудовище.
15 - пьедестал.
16 - кнопка опускает лифт 20.
17 - пьедестал.
18 - кнопка опускает пьедестал 17 и открывает комнату 19.
19 - секретная комната с чудовищами.
20 - лифт.
21 - выход.

4. "Сосредоточение" (Focus)

x - здесь Вы начинаете.
1 - двустволка и дробь.
2 - синий ключ на пьедестале.
3 - кнопка опускает пьедестал 2.
4 - секретная комната с чудовищами откроется, как только Вы возьмете синий ключ.
5 - кнопка включает свет в холле.
6 - кнопка опускает пьедестал 8 (на короткое время - веселее переставляйте ножки).
7 - красный ключ.
8 - пьедестал лифт.
9 - телепортер переносит в 10.
10 - сюда переносит телепортер 9.
11 - синяя дверь.
12 - красная дверь.
13 - телепортер переносит в 14.
14 - здесь кто ни будь всегда есть.

15 - кнопка поднимает мост 16.

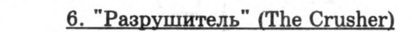


16 - подъемный мост.
17 - телепортер переносит в 18.
18 - сюда переносят телепортеры 17 и 21.
19 - телепортер переносит в 20.
20 - сюда переносит телепортер 19.
21 - телепортер переносит в 18.
22 - выход.

5. "Канализационные туннели" (The Waste Tunnels)

х - здесь Вы начинаете.
1 - лифт в яму с чудовищами.
2 - лифт в яму с чудовищами.
3 - лифт во двор, там чудовища.
4 - это дверь закроется за Вами и откроется только кнопкой 5.
5 - кнопка открывает дверь 4.
6 - кнопка открывает 7.
7 - здесь броня 200%.
8 - кнопка открывает 9.
9 - секретная дверь.
10 - красный ключ.
11 - ракетная пусковая установка.
12 - красная дверь.
13 - синий ключ.
14 - здесь притаился какодемон, дверь открывается при Вашем приближении.
15 - желтый ключ, когда возьмете, поднимется мост 16.
16 - подъемный мост.
17 - телепортер переносит Вас в 18 (это на случай, если Вы застряли).
18 - сюда переносит телепортер 17.
19 - синяя дверь.
20 - секретная комната откроется, когда Вы пройдете мимо.
21 - сфера души.
22 - секретная дверь, за ней инъекция Берсерка.
23 - секретная комната с чудовищами.

24 - выход.



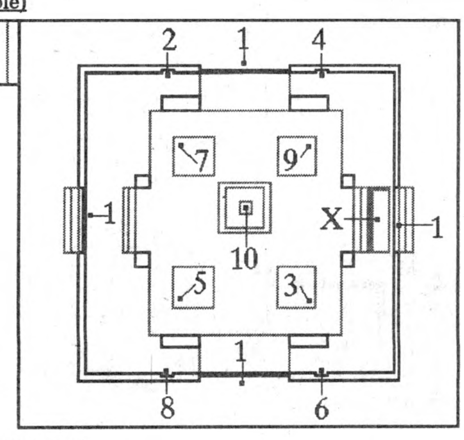
6. "Разрушитель" (The Crusher)

x - здесь Вы начинаете.
1 - лифт.
2 - кнопка опускает потолок в п.3 (это раздавит Барона).
3 - плазменное ружье.

4 - синий ключ.
5 - кнопка опускает лифт 6.
6 - лифт.
7 - секретная комната с чудовищами.
8 - кнопка опускает лифт 6.
9 - синяя дверь.
10 - красная дверь.
11 - кнопка опускает лифт 13.
12 - кнопка опускает лифт 13.
13 - лифт.
14 - "пулеметчик".
15 - скелет с ракетной пусковой установкой.
16 - красный ключ, как возьмете его, откроется.
17 - секретная комната с чудовищами.
18 - кнопка опускает пьедестал 19.
19 - пьедестал, на нем лежит желтый ключ, как его возьмете, так из телепортеров 20 попрут чудовища.
20 - телепортеры в 21.
21 - телепортеры в 20.
22 - кнопка поднимает мост в 23.
23 - подъемный мост.
24 - желтая дверь, за ней выход.
25 - телепортер в 26 (на случай если Вы упали в канаву).
26 - сюда переносит телепортер 25.

На этом первый кусок игры закончен и перед Вами появится текст следующего содержания: "Вы глубоко проникли в зараженный космопорт. Но что-то не так. Чудовища принесли с собой их собственную реальность, и технология космопорта разрушается от их присутствия. Впереди Вы видите передовую заставу Ада, укрепленную зону. Если Вам удастся преодолеть ее, Вы сможете проникнуть в скрытое сердце звездной базы и найти рубильник, который держит население Земли в заложниках".

7. "Смертельно просто" (Deadsimple)



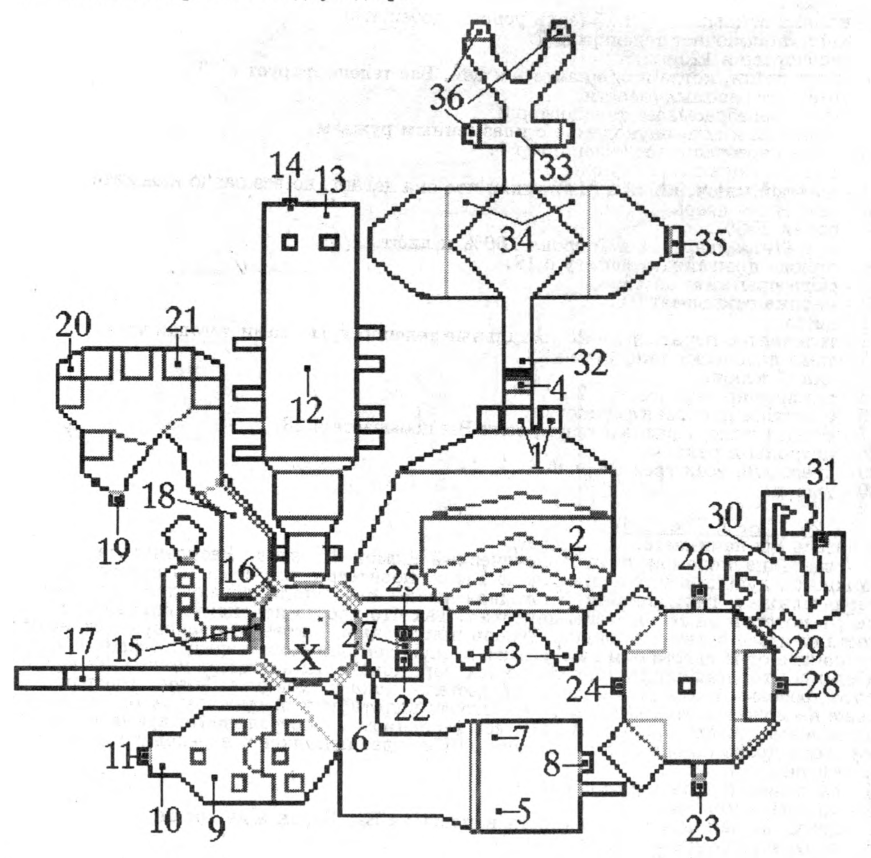
x - здесь Вы начинаете.

Как только убьете двух толстяков-огнеметчиков, откроются двери 1 и войдут пауки с плазменными ружьями.
2 - кнопка опускает пьедестал 3.
3 - пьедестал с шестиствольным пулеметом.
4 - кнопка опускает пьедестал 5.
5 - пьедестал с мегасферой.
6 - кнопка опускает пьедестал 7.
7 - пьедестал с ракетной пусковой установкой.
8 - кнопка опускает пьедестал 9.
9 - пьедестал с плазменным ружьем.
10 - выход (нажимать на любой глаз).

8. "Обманы и ловушки" (Tricks and Traps)

Чтобы пройти этот уровень спокойно, не спешите пользоваться телепортерами.
x - здесь Вы начинаете.
1 - ракетная пусковая установка, как только возьмете ее или другие предметы в нишах, поднимется лестница 2.
2 - подъемная лестница.
3 - кнопки, открывают двери 4. Рядом с кнопками броня 100%.
4 - секретные двери.
5 - чудовища, как только их потревожите, они начнут телепортироваться в 6.
6 - сюда телепортируются чудовища из телепортера 7.
7 - невидимый телепортер в 6.
8 - кнопка, открывает входную дверь.
9 - Бароны и кибернетический Демон-Владыка, дверь за Вами закроется наглухо.
10 - желтый ключ.

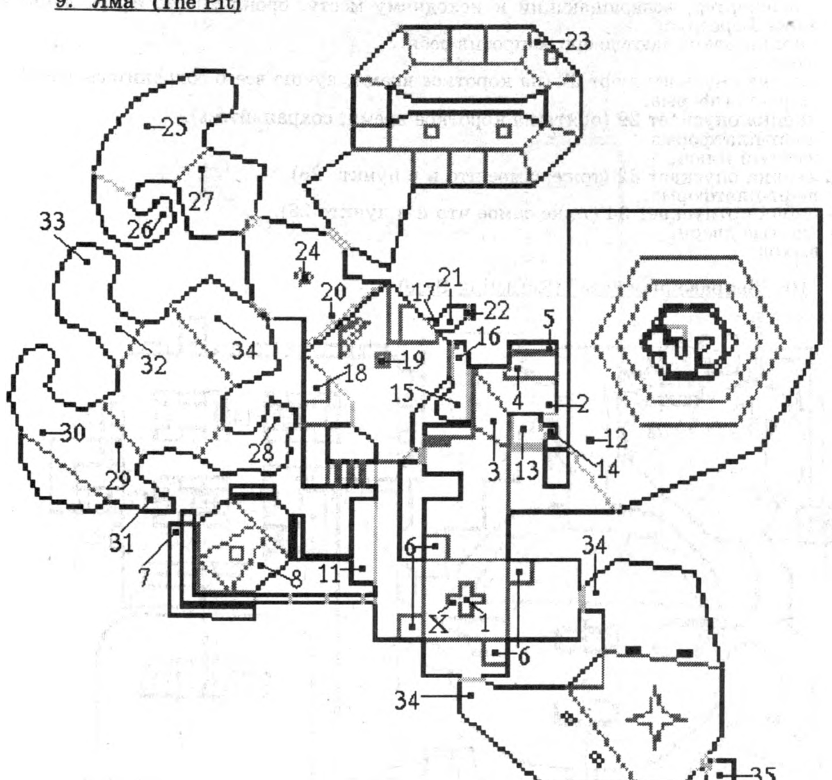
11 - кнопка, открывает входную дверь.



12 - здесь будут какодемоны, дверь за Вами закроется наглухо.
13 - плазменное ружье.
14 - кнопка, открывающая входную дверь.
15 - красная дверь.
16 - желтая дверь.
17 - секретная комната, какодемон и броня 100%.
18 - участок пола опустится, как только Вы войдете внутрь.
19 - Красный ключ, как только его возьмете, опустятся пьедесталы, и Вас атакуют чудовища.
20 - кнопка поднимает участок в 18.
21 - артефакт неуязвимости.
22 - телепортер в 23.
23 - сюда переносит телепортер 22, здесь Вас уже поджидают.
24 - телепортер в 6, где Вас ждет шальной Барон.
25 - телепортер 26.
26 - сюда переносит телепортер 25.
27 - телепортер 28, чтобы до него добраться, выстрелите в лицо.
28 - сюда переносит 27, отсюда Вы можете вернуться в телепортер 27.
29 - секретная дверь.
30 - противорадиационный костюм.
31 - телепортер в х, теперь можете идти в 32.
32 - секретная дверь.
33 - сфера души, как ее возьмете, откроется комната 34.
34 - секретная комната с демонами.

35 - чтобы открыть эту дверь, выстрелите в нее, за ней BFG.
36 - рюкзаки.
37 - выход (сохраните игру, а потом прыгайте со ступени на ступень).

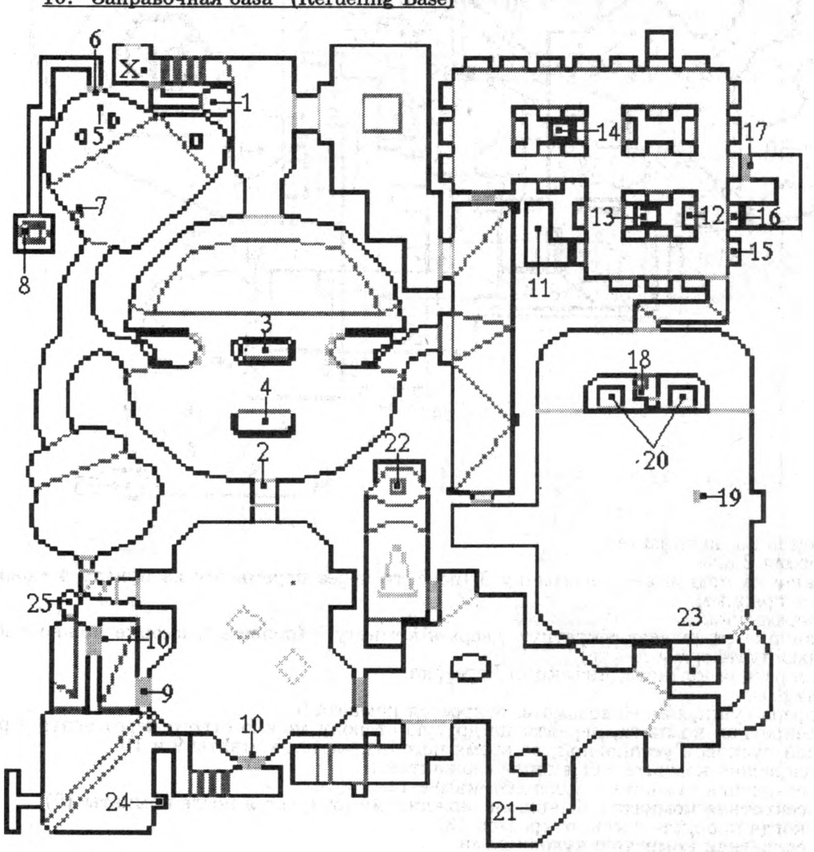
9. "Яма" (The Pit)



x - здесь Вы начинаете.
1 - броня 200%.
2 - кнопка поднимает перемычку 3 (перейти через перемычку из пункта 4 можно путем прыжка).
3 - перемычка.
4 - кнопка открывает секретную дверь в комнату 5 (попасть к кнопке можно с помощью платформы-лифта).
5 - секретная комната, инъекция Берсерка.
6 - лифты.
7 - сфера души, как ее возьмете, откроется комната 8.
8 - секретная комната, перейти на другую сторону можно строго через центр с ракетной пусковой установкой, во время чего откроются комнаты 9 и 10.
9 - секретная комната с бывшими сержантами.
10 - секретная комната с пулеметчиками.
11 - секретная комната с бывшими сержантами (откроется после комнаты 10).
12 - когда пройдете здесь, откроется 13.
13 - секретная комната с чудовищами.
14 - кнопка открывает 15.
15 - секретная комната с чудовищами.
16 - кнопка открывает дверь рядом.
17 - кнопка опускает пьедестал 18 (на короткое время: шевелите поршнями).
18 - пьедестал-лифт, на нем синий ключ.
19 - когда встанете здесь, поднимется 20.

20 - подъемная лестница.
21 - синяя дверь.
22 - кнопка открывает дверь рядом с 20 (на короткое время).
23 - чтобы дойти сюда, бегите вперед по лестнице из ступеней лифтов, здесь Вас ждет телепортер, возвращающий к исходному месту, броня 200%, сфера души и инъекция Берсерка.
24 - кнопки открывают двери напротив себя.
25 - рюкзак.
26 - кнопка опускает лифт 27 (на короткое время, лучше всего сохранитесь здесь).
27 - лифт-платформа.
28 - кнопка опускает 29 (опять на короткое время, сохраняйтесь).
29 - лифт-платформа.
30 - желтый ключ.
31 - кнопка опускает 32 (тоже самое что и в пункте 28).
32 - лифт-платформа.
33 - кнопка отпускает 34 (тоже самое что и в пункте 28).
34 - желтые двери.
35 - выход.

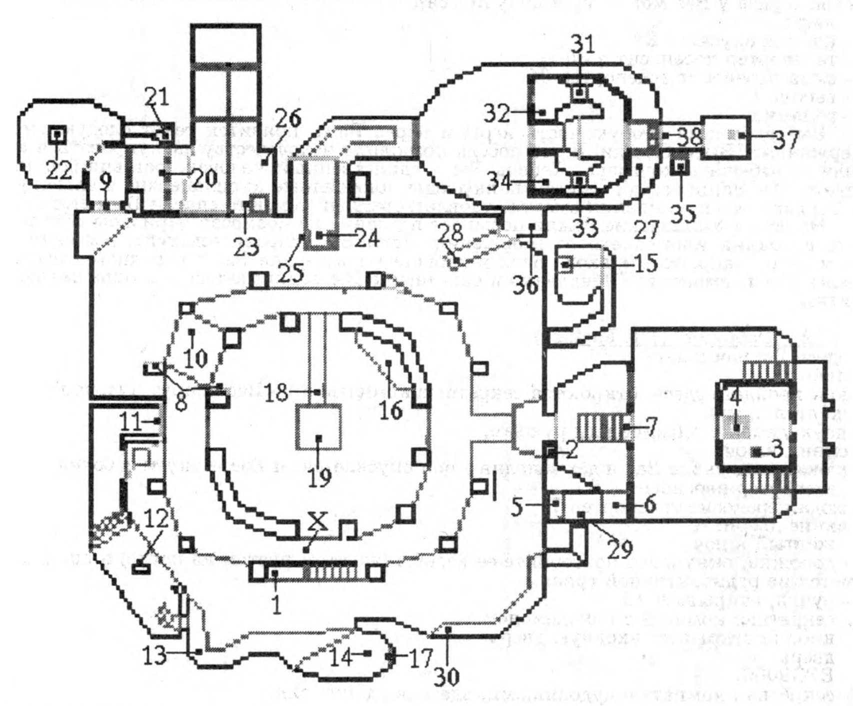
10. "Заправочная база" (Refueling Base)



x - здесь Вы начинаете.
1 - дробовик.
2 - когда пройдете здесь, откроется 3.
3 - секретная комната с чудовищами, за ней откроется 4.
4 - секретная комната с чудовищами и противорадиационный костюм.

5 - бензопила.
6 - секретная дверь, чтобы ее открыть, встаньте в 7.
7 - открывает 6 на короткое время, бегите.
8 - мегасфера.
9 - желтая дверь.
10 - синяя дверь.
11 - инъекция Берсерка.
12 - желтый ключ.
13 - секретная комната открывается выстрелом.
14 - секретная комната, открывается выстрелом, броня 200%, прибор светоусиления.
15 - кнопка.
16 - секретная дверь открывается выстрелом.
17 - рюкзак.
18 - синий ключ.
19 - как наступите сюда, откроется 20.
20 - секретная комната с чудовищами, BFG9000.
21 - прибор светоусиления.
22 - ракетная пусковая установка.
23 - инъекция Берсерка и спиритуальная броня.
24 - артефакт неуязвимости.
25 - выход.

11. "Круг смерти" (Circle Of Death)



x - здесь Вы начинаете.
1 - дробовик.
2 - сфера души (вход невидим).
3 - синий ключ.
4 - огненный дух, как приблизитесь, поднимется колонна и он нападет.
5 - шестиствольный пулемет.
6 - лифт опустится, как пройдете в 7.
7 - лестница.
8 - кнопки управления лифтом 10 (на случай, если свалитесь).

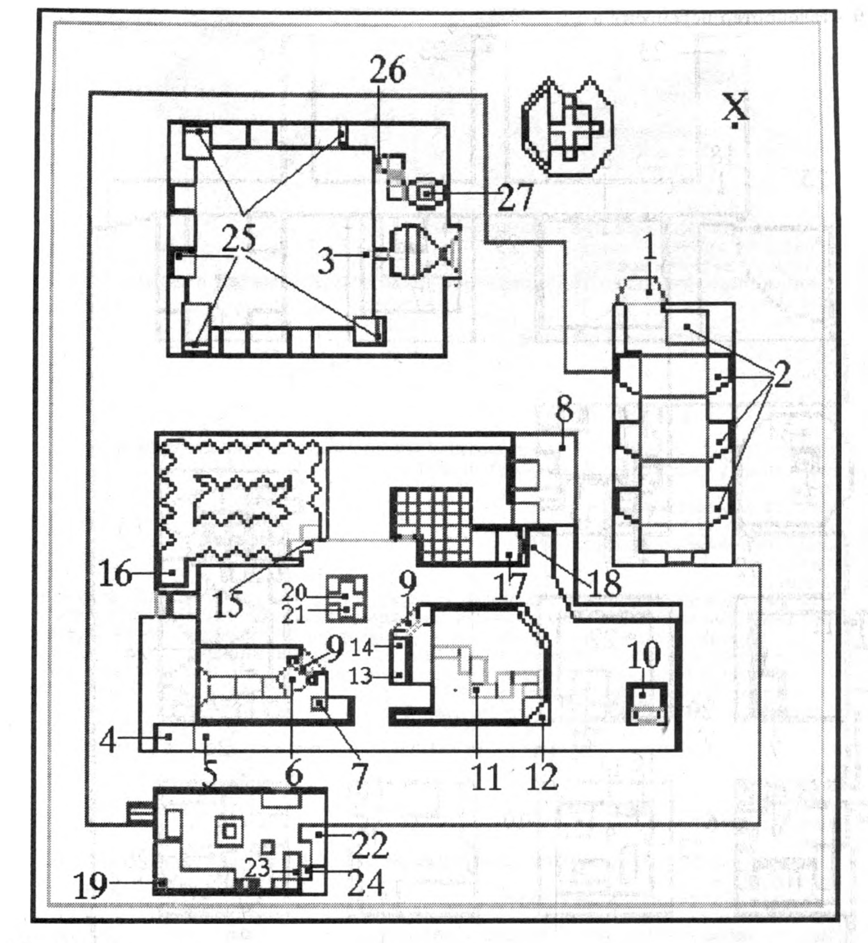
9 - красная дверь.
10 - лифт.
11 - синяя дверь.
12 - кнопка поднимает 13.
13 - подъемный мост.
14 - броня 200%.
15 - телепортер перебрасывает в 16.
16 - сюда переносит телепортер 15.
17 - кнопка поднимает 18.
18 - подъемный мост.
19 - красный ключ.
20 - решетка открывается при приближении.
21 - секретная дверь.
22 - артефакт неуязвимости.
23 - кнопка опускает пьедестал с ракетной пусковой установкой и опускает 25.
24 - рюкзак.
25 - барьер.
26 - противорадиационный костюм.
27 - BFG9000.
28 - сфера души.
29 - секретная дверь.
30 - артефакт расплывчивости.
31 - лифт.
32 - кнопка опускает лифт 33 (на короткое время, обязательно сохраните игру, т.к. с первого раза у Вас может и не получиться).
33 - лифт.
34 - кнопка опускает 38.
35 - телепортер переносит в 36.
36 - сюда переносит телепортер 35.
37 - выход.
38 - решетка.

Вы закончили вторую часть игры и перед Вами появится текст следующего содержания: "Вы победили! Ваша победа позволила человечеству эвакуироваться с Земли и избежать кошмара. Теперь Вы - единственный человек, оставшийся на планете. Все Ваши соседи - мутанты-людоеды, плотоядные инопланетяне и злые духи. Вы садитесь в ожидании смерти, удовлетворенный тем, что спасли Ваш вид".

Но затем Управление Земли посылает послание из космоса: "Приборы обнаружили источник инопланетного вторжения. Если Вы отправитесь туда, возможно, Вам удастся закрыть им вход. База инопланетян в сердце Вашего родного города недалеко от космопорта." Медленно и болезненно Вы поднимаетесь и возвращаетесь к битве.

12. "Фабрика" (The Factory)

x - здесь Вы начинаете.
1 - лифт.
2 - как пройдете здесь, откроются секретные комнаты и на Вас попрут чудовища.
3 - желтая дверь.
4 - паукодемон с плазменным ружьем.
5 - синий ключ.
6 - рюкзак, здесь же Вас ждет западня - пол опускается, и Вас атакуют с боков.
7 - телепортер переносит в 8.
8 - сюда переносит телепортер 7.
9 - синие двери.
10 - желтый ключ.
11 - дорожка, аккуратно повторяйте ее изгибы (желтым цветом на карте) и она поднимется из радиоактивной грязи.
12 - ручка, открывает 15.
13 - секретная комната с какодемоном.
14 - кнопка открывает входную дверь.
15 - дверь.
16 - BFG9000.
17 - секретная комната с чудовищами, здесь же двустволка.
18 - кнопка.
19 - телепортер переносит в 20.
20 - сюда переносит телепортер 19.
21 - кнопка опускает стены вокруг Вас.
22 - шестиствольный пулемет.
23 - кнопка опускает 24.
24 - пьедестал.
25 - нажатие на эти рычаги открывает дверь 26 и следующие двери за ней.
26 - двери.

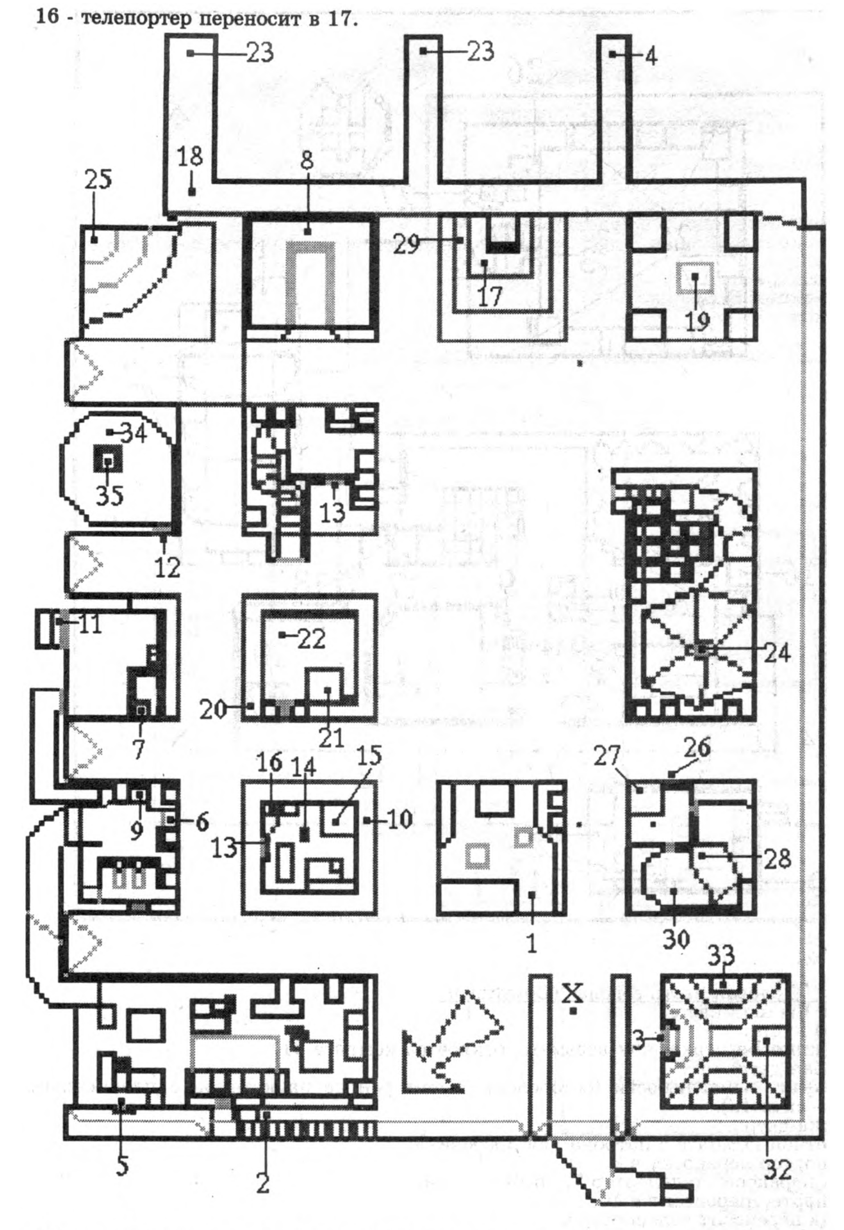


27 - выход.

13. "Деловая часть города" (Downtown)

x - здесь Вы начинаете.
1 - сфера души.
2 - инъекция Берсерка, как возьмете, откроется комната 31.
3 - красная дверь.
4 - артефакт неуязвимости (осторожно, в том районе паукодемон с плазменным ружьем - см.п.18).
5 - кнопка-дверь.
6 - секретная комната с патрона для дробовика.
7 - телепортер переносит в 8.
8 - сюда переносит телепортер 7, дробь и пули.
9 - телепортер переносит в 10.
10 - сюда переносит телепортер 9.
11 - синий ключ лежит на телепортере, который переносит Вас в х.
12 - желтая дверь.
13 - синие двери.
14 - кнопка опускает 15.
15 - пьедестал с бензопилой.

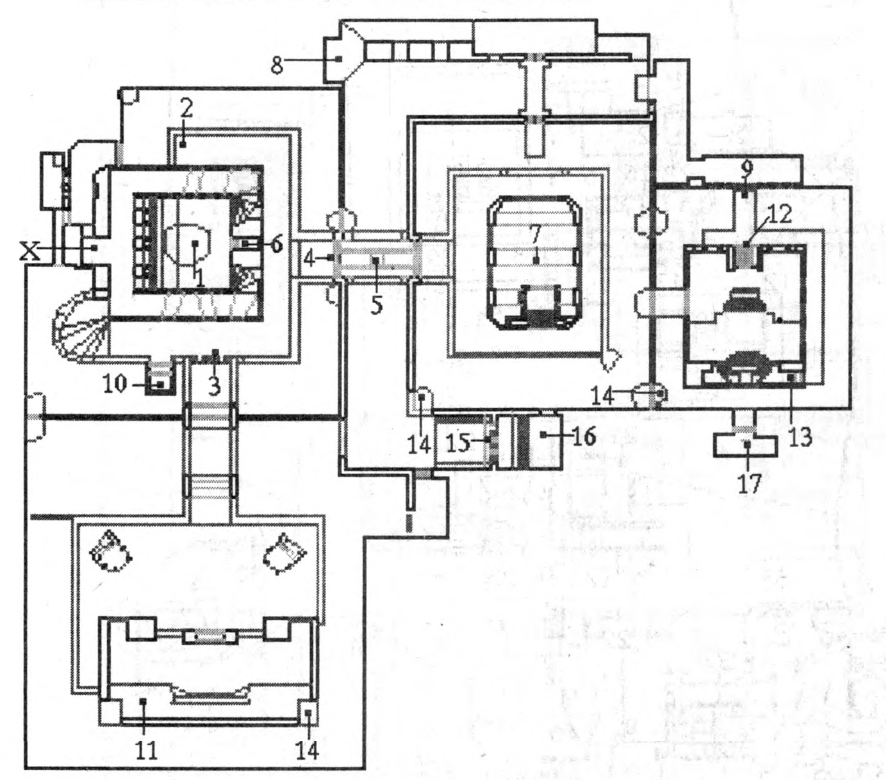
16 - телепортер переносит в 17.



17 - сюда переносит телепортер 16, здесь же красный ключ.
18 - паукодемон с плазменным ружьем.
19 - телепортер переносит в 20.
20 - сюда переносит телепортер 19.
21 - BFG9000.

22 - здесь какодемон (привлеките его внимание, подойдя к краю, и подождите, пока он не поднимется).
23 - артефакт расплывчивости.
24 - ракетная пусковая установка, стоит Вам ее подобрать или пройти мимо, как появятся чудовища.
25 - плазменное ружье и опускающиеся потолки.
26 - кнопка. Опускает Вас в 27.
27 - лифт.
28 - телепортер переносит в 29.
29 - сюда переносят телепортер 28.
30 - шестиствольный пулемет.
31 - секретная комната с чудовищами.
32 - инъекция Берсерка, лифт, когда он достигнет верхней точки, прыгайте за желтым ключом.
33 - желтый ключ.
34 - инъекция Берсерка.
35 - выход.

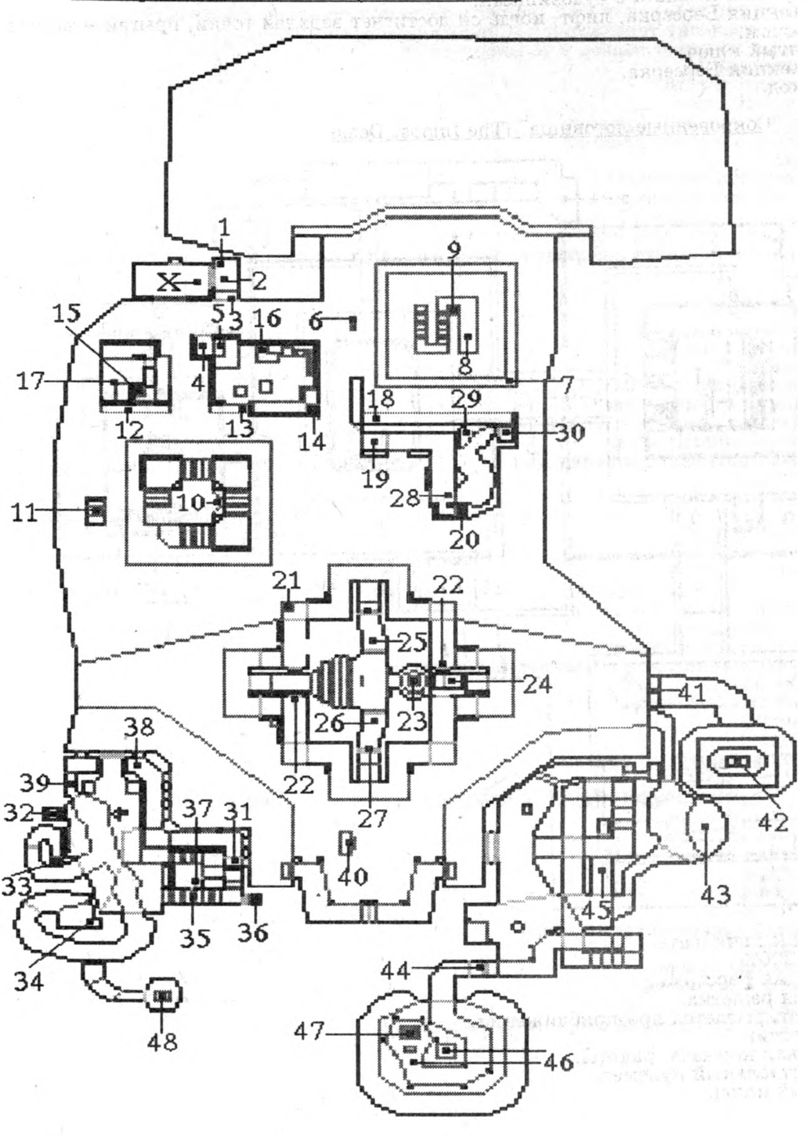
14. "Сокровенные логовища" (The Inmost Dens)



x - здесь Вы начинаете.
1 - броня 200%.
2 - инъекция Берсерка.
3 - красная решетка.
4 - дверь открывается при приближении.
5 - пулеметчик.
6 - секретная комната, ракеты.
7 - шестиствольный пулемет.
8 - красный ключ.

9 - красная решетка.
10 - кнопка открывает 3.
11 - синий ключ.
12 - синяя дверь.
13 - секретная дверь.
14 - лифт.
15 - решетка открывается при приближении.
16 - сфера души.
17 - выход.

15. "Промышленная зона" (Industrial Zone)



x - здесь Вы начинаете.
1 - кнопка опускает лифт 2.
2 - лифт и дробовик.
3 - кнопка поднимает лифт 2.
4 - кнопка опускает лифт 5.
5 - лифт.
6 - кнопка опускает стену 7.
7 - стена.
8 - броня 200%.
9 - противорадиационный костюм.
10 - ракетная пусковая установка.
11 - телепортер переносит в 12 (попасть сюда можно прыжком из п.10).
12 - сюда переносит телепортер 11, отсюда прыгайте в п.13.
13 - кнопка опускает барьер у телепортера 14.
14 - телепортер 15.
15 - телепортер в 16.
16 - красный ключ.
17 - шестиствольный пулемет.
18 - кнопка опускает лифт 19.
19 - лифт.
20 - телепортер переносит в 21.
21 - телепортер переносит в 20.
22 - кнопки управляют лифтами рядом с собою.
23 - BFG9000, как возьмете, откроется 24.
24 - секретная комната с Бароном, здесь же желтый ключ, как его возьмете, откроется 27.
25 - сфера души.
26 - броня 200%.
27 - двери.
28 - секретная дверь.
29 - рюкзак.
30 - кнопка-лифт.
31 - кнопка открывает дверь 32.
32 - секретная комната с синим ключом.
33 - компьютерная карта.
34 - кнопка опускает лестницу 35.
35 - лестница.
36 - телепортер переносит в 10.
37 - рюкзак, артефакт расплывчивости, Барон, на стене кнопка, включающая лифт для выхода отсюда.
38 - кнопка опускает 39 на короткое время.
39 - лифт.
40 - кнопка, открывающая 41, здесь же противорадиационный костюм (допрыгнуть сюда можно с края здания рядом).
41 - секретная дверь.
42 - артефакт неуязвимости.
43 - ракеты, паукодемон с плазменным ружьем.
44 - синяя дверь.
45 - инъекция Берсерка.
46 - Бароны.
47 - выход.
48 - выход в секретные уровни..

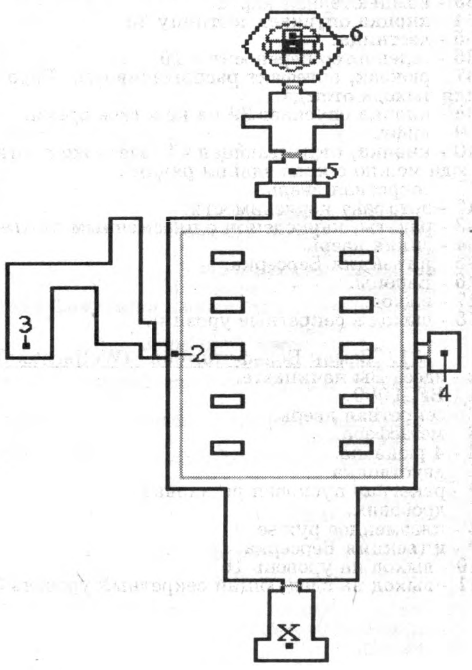
31. "Замок Вольфенштейн" (Wolfenstein)

x - здесь Вы начинаете.
1 - BFG9000.
2 - секретная дверь.
3 - мегасфера.
4 - 4 рюкзака.
5 - двустволка.
6 - ракетная пусковая установка.
7 - дробовик.
8 - плазменное ружье.
9 - инъекция Берсерка.
10 - выход на уровень 16.
11 - выход на следующий секретный уровень 32.

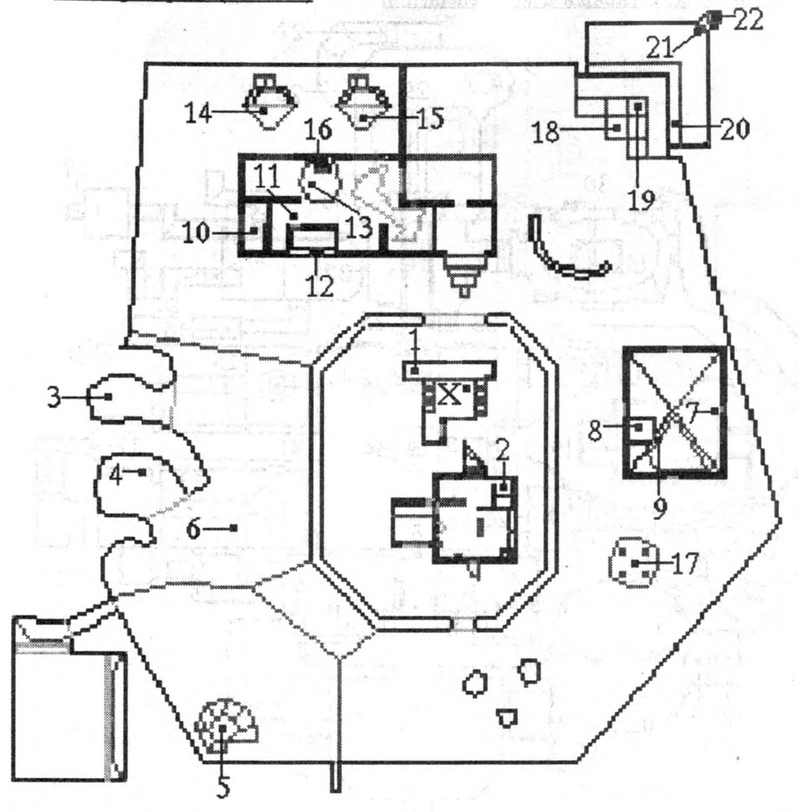
32. Grosse (черт знает, что это такое, ни в одном словаре я этого слова не нашел).

Перед Вами появится надпись следующего содержания:
"Поздравляем, Вы нашли сверхсекретный уровень! Не упустите возможность прорваться сквозь него!"

x - здесь Вы начинаете, здесь же инъекция Берсерка и ракетная пусковая установка.
2 - секретная дверь.
3 - плазменное ружье.
4 - артефакт неуязвимости.
5 - дверь откроется при Вашем приближении, за ней кибернетический Демон-Владыка
6 - здесь 4 командира Кина (командир Кин - герой одноименной компьютерной игры, с которой и началась фирма ID Software). Ударьте по каждому из них кулаком, пока не собьете. Тогда откроется включатель, и Вы сможете выйти на уровень 16.

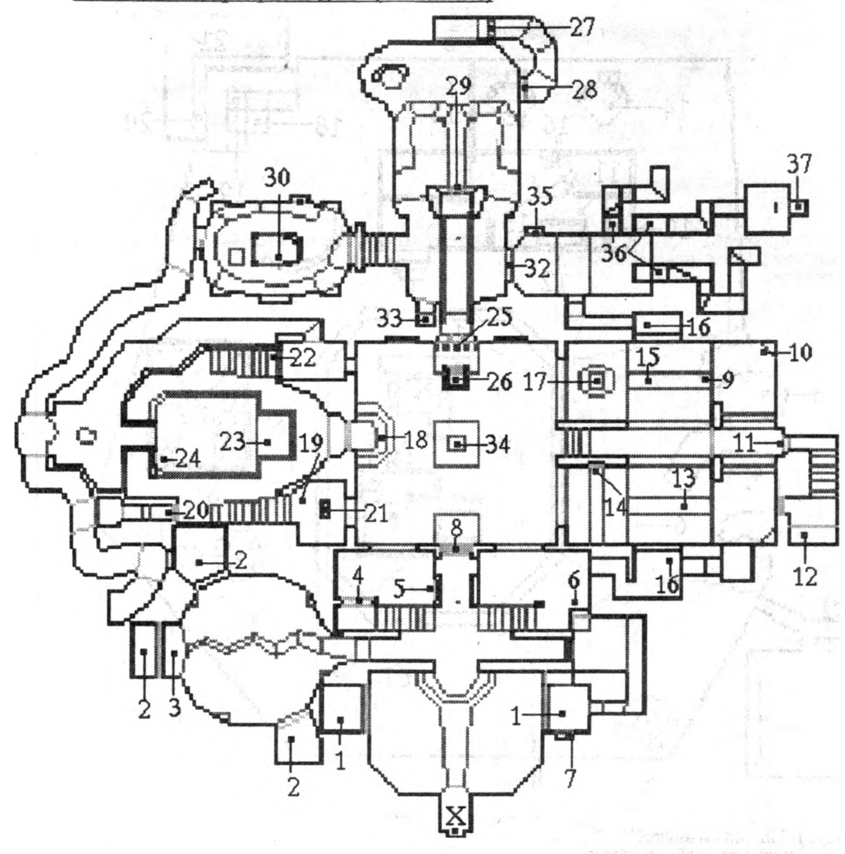


16. "Пригород" (Suburbs)



х - здесь Вы начинаете.
1 - шестиствольный пулемет.
2 - двустволка.
3 - артефакт неуязвимости.
4 - артефакт расплывчивости.
5 - синий ключ и противорадиационный костюм, как их возьмете, в 6 начнут появляться чудовища.
6 - здесь появляются чудовища.
7 - вход внутрь здания.
8 - BFG9000 и энергетические батареи, попасть туда можно через дверь-кнопку 9.
9 - дверь.
10 - ракетная пусковая установка, инъекция Берсерка.
11 - синяя дверь.
12 - красный ключ и кнопка на стене, которая опускает барьер 13 на короткое время.
13 - барьер.
14 - сфера души.
15 - дробовик.
16 - телепортер переносит в 17.
17 - плазменные ружья.
18 - лифт.
19 - лифт, когда он опускается, опускается и барьер 20.
21 - красный барьер.
22 - выход.

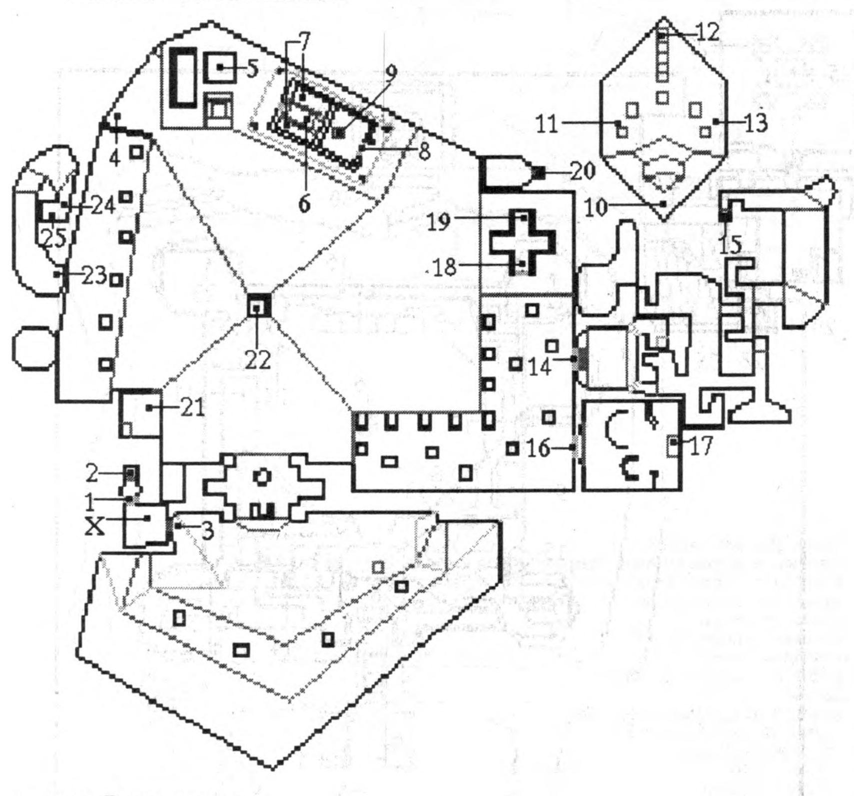
17. "Многоквартирный дом" (Tenements)



x - здесь Вы начинаете.
1 - клетки с чудовищами открываются, когда Вы проходите мимо.
2 - клетки с чудовищами открываются, когда Вы проходите мимо.
3 - красный ключ (если свалитесь в яму, бегите к телепортерам).
4 - красная дверь.
5 - кнопка, открывает 6.
6 - кнопка и лифт приведут Вас, в конечном итоге, в п.7.
7 - кнопка, открывающая 8.
8 - дверь.
9 - кнопка открывает доступ к 10.
10 - кнопка открывает 11.
11 - секретная дверь.
12 - броня 200, кнопка поднимает 13.
13 - подъемный мост.
14 - кнопка поднимает эту секцию пола и п.15.
15 - подъемный мост, как поднимитесь до конца, открывается пункт 16.
16 - комната с пулеметчиком.
17 - синий ключ.
18 - синяя дверь.
19 - как пройдете здесь, открывается 20.
20 - секретная комнатка, сфера души, как возьмете их, поднимайтесь на 21.
21 - кнопка открывает 22.
22 - дверь, идите через проход к п., 23.
23 - лифт и желтый ключ.

24 - кнопка опускает 23.
25 - желтая решетка.
26 - дверь, за ней рычаг, опускающий 25.
27 - BFG9000.
28 - секретная дверь, чтобы открыть ее, нажмите на 29.
29 - кнопка открывает 28, чтобы добраться до нее, воздействуйте на мост из белого камня.
30 - огненный дух в клетке.
31 - кнопка, открывает 32.
32 - секретная дверь.
33 - телепортер переносит в 34.
34 - сфера души.
35 - кнопка опускает лифт рядом.
36 - эти проходы будут открываться постепенно. После того как Вы пройдете один, другой откроется немного и т.п.
37 - выход.

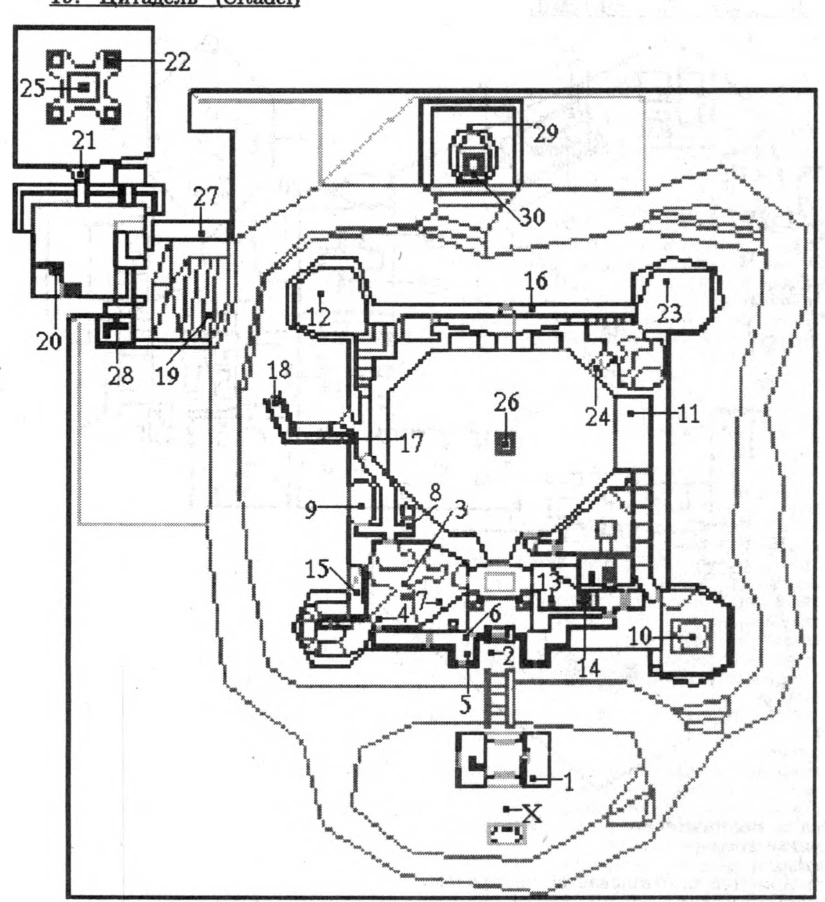
18. "Двор" (The Courtyard)



x - здесь Вы начинаете.
1 - синяя дверь.
2 - выход.
3 - кнопка-дверь, открывается выстрелом.
4 - желтый ключ.
5 - два артефакта расплывчивости.
6 - сфера души, как возьмете ее, откроется 7.
7 - секретная комната с чудовищами.
8 - желтая дверь.
9 - телепортер переносит в 10.

10 - сюда переносит телепортер 9.
11 - кнопка поднимает ступени к 12.
12 - телепортер переносит в 9.
13 - синий ключ.
14 - эта дверь закроется за Вами и Вам придется добираться до п.15, чтобы выйти.
16 - когда войдете в эту дверь, Вас телепортирует в 17.
17 - сюда Вас телепортирует из 16, здесь же Вас поджидает Барон.
18 - дверь открывается выстрелом, за ней - 2 какодемона.
19 - кнопка открывает доступ в 20 (на короткое время).
20 - телепортер переносит в 21.
21 - сюда переносит телепортер 20.
22 - воздействуйте на столб, это открывает 23.
23 - секретная дверь.
24 - BFG9000.
25 - кнопка открывает 22, и Вы получаете доступ к артефакту неуязвимости.
26 - рюкзак.

19. "Цитадель" (Citadel)



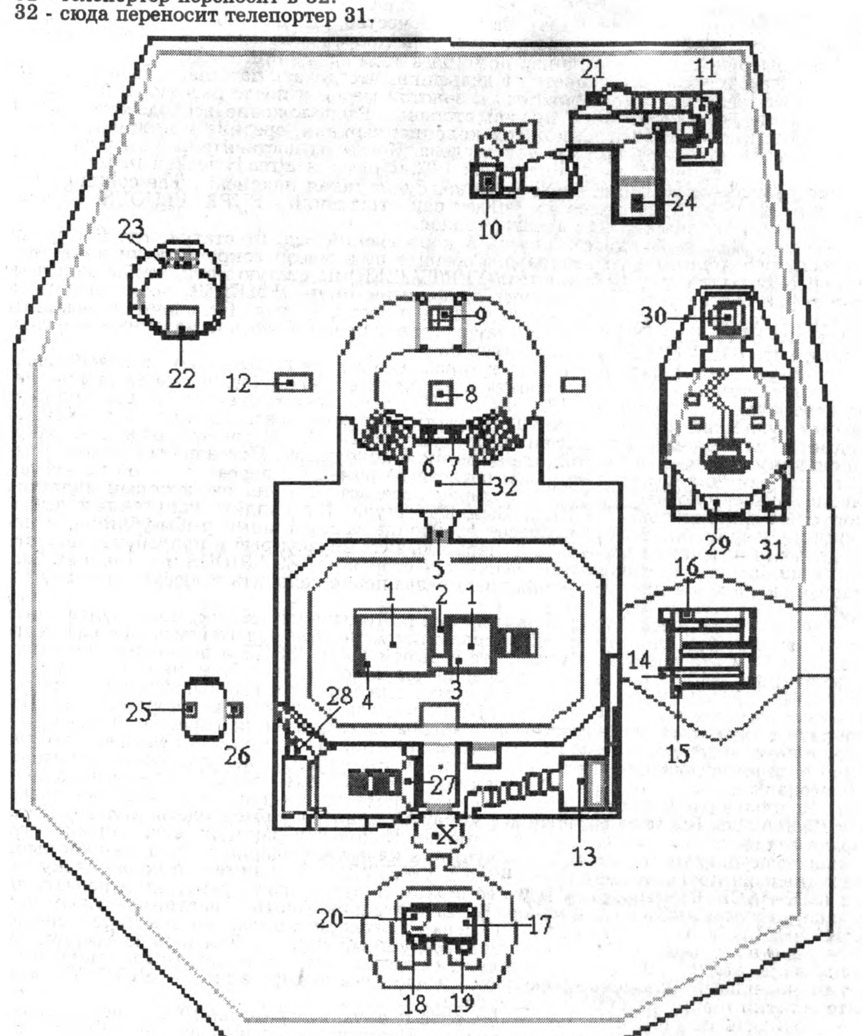
x - здесь Вы начинаете.
1 - кнопка опускает барьер 2.
2 - барьер перед дверью.
3 - кнопка открывает 4.

4 - дверь закроется за Вами.
5 - кнопка открывает 4 и 15 (если успеете добежать).
6 - кнопка включает телепортер 7.
7 - телепортер в 12.
8 - сфера души, когда приблизитесь к ней, Вас телепортирует в 10.
9 - артефакт расплывчивости.
10 - сюда перебрасывает телепортер 8.
11 - красный ключ, паукодемон с плазменным ружьем.
12 - сюда перебрасывает телепортер 7.
13 - кнопка поднимает ступени 14.
14 - желтый ключ, кнопка (не помню, что она делает, но все равно нажмите).
15 - секретная дверь.
16 - броня 200%.
17 - секретная дверь, за ней броня 100% и лифт.
18 - отсюда прыгайте с разбегу в 19.
19 - сюда прыгайте из 18.
20 - кнопка открывает 21.
21 - дверь.
22 - телепортер переносит в 23 (остальные телепортеры - сами догадайтесь).
23 - сюда переносит телепортер 22.
24 - синий ключ.
25 - телепортер переносит в 26.
26 - ракетная пусковая установка.
27 - отсюда попрут разные твари, если Вы побываете в 28.
28 - патроны и ракеты.
29 - дверь для всех трех ключей.
30 - выход.

20. "Есть!" (Gotcha!)

x - здесь Вы начинаете.
1 - здесь паукодемон и кибернетический Демон-Владыка. Расправиться с ними можно следующим образом: сначала Вы становитесь с той стороны пьедестала, которая ближе к паукодемону. Благодаря высоте пьедестала, образуется "мертвая зона", в которой он Вас достать не может. Так что просто подойдите вплотную к пьедесталу и все будет в порядке. Теперь приготовьте ракетную пусковую установку, отскочите от пьедестала и выстрелите в паукодемона. Потом сразу подбегите к пьедесталу. Этот маневр повторяйте до тех пор, пока паук не отдаст концы. Теперь берите дробовик и крадитесь вдоль пьедестала, пока не увидите Демона-Владыку. Он тоже не может достать Вас, если Вы стоите вплотную к пьедесталу. А Вы его изредка можете достать дробью. Запаситесь терпением и постреливайте время от времени. Если дробь кончится до того, как с ним будет покончено, переходите на пули.
2 - сфера души.
3 - ракетная пусковая установка.
4 - кнопка открывает 5.
5 - дверь, за ней ждут возможности напасть на Вас Барон и дух огня.
6 - противорадиационный костюм.
7 - кнопка опускает 8.
8 - колонна, прыгайте с нее, чтобы добраться до 9.
9 - телепортер переносит в 10.
10 - сюда переносит телепортер 9.
11 - телепортер переносит в 12.
12 - колонна и мегасфера.
13 - секретная дверь открывается выстрелом.
14 - кнопка опускает лифт 15.
15 - лифт.
16 - телепортирует в x (если Вы уже прошли 13-14-15, успел подняться каменный мост)..
17 - двустволка
18 - энергетические батареи и противорадиационный костюм.
19 - телепортер переносит в x.
20 - броня 100% (чтобы попасть сюда, встаньте на входную дверь и подождите, пока Вас не поднимет вверх, потом прыгайте).
21 - телепортер переносит в 22.
22 - сюда переносит телепортер 21.
23 - телепортер переносит в 9.
24 - телепортер переносит в 25 (не забудьте сначала пройти все пункты 1-24).
25 - телепортер переносит в 24.
26 - когда встанете здесь, опустится барьер.
27 - плазменное ружье.
28 - телепортер переносит в 29.
29 - сюда переносит телепортер 28.

30 - выход 31.
31 - телепортер переносит в 32.
32 - сюда переносит телепортер 31.



Вы закончили третью часть игры, и перед Вами появился текст следующего содержания:

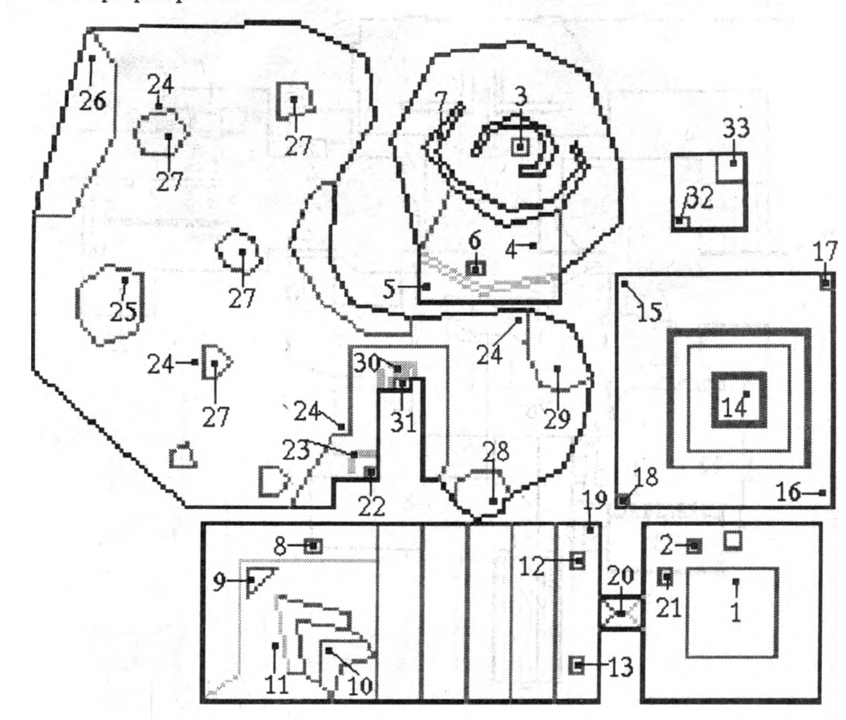
"Вы находитесь в сердце города, окруженный трупами Ваших врагов. Вы не видите способа закрыть вход для чудовищ на этой стороне, поэтому Вы сжимаете зубы и проходите сквозь него.

Должен же быть способ закрыть его на другой стороне. Что с того, что придется пройти через ад для этого?"

21. "Нирвана" (Nirvana)

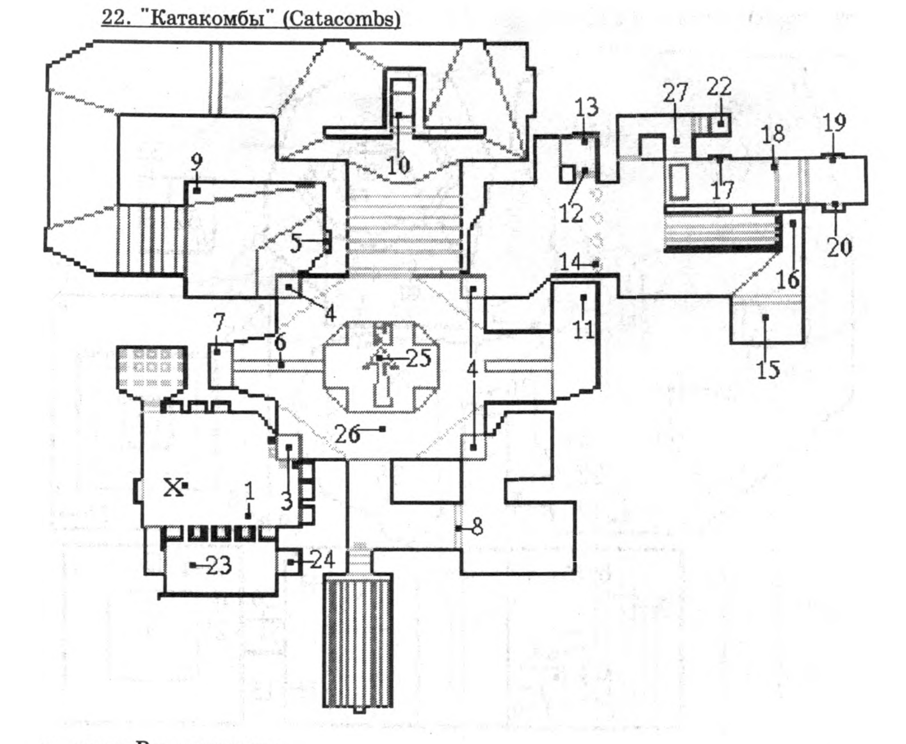
x - здесь Вы начинаете.
1 - двустволка.
2 - телепортер переносит в 3.

3 - телепортер переносит в 2.



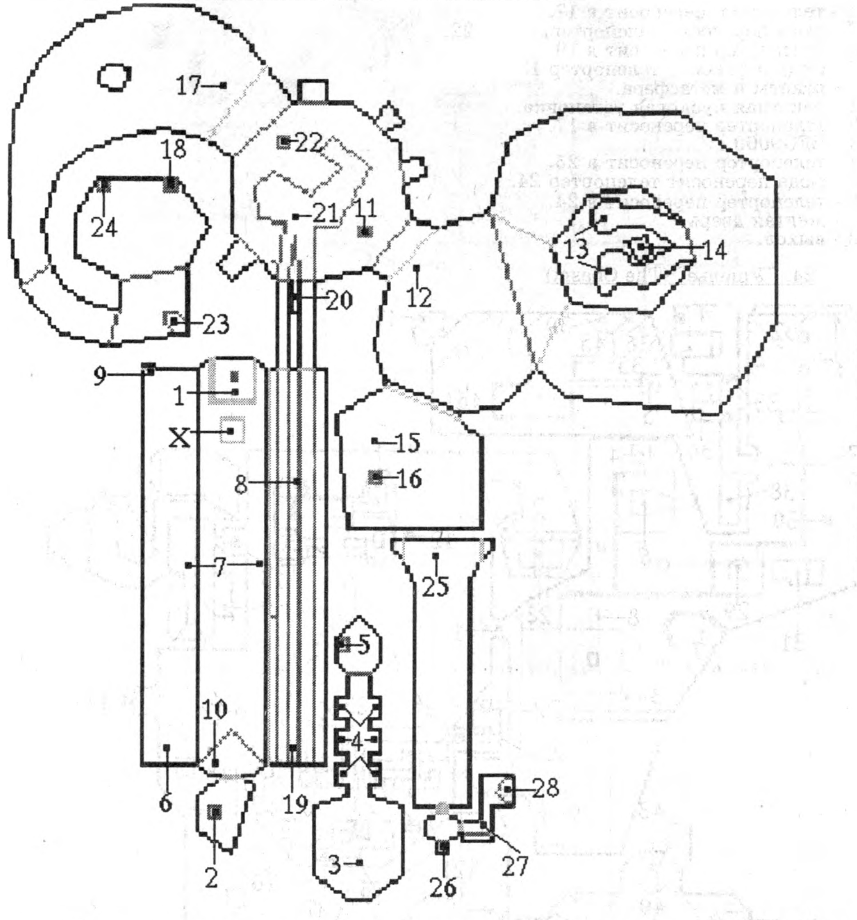
4 - секретная комната открывается при приближении.
5 - кнопка опускает барьер 7.
6 - телепортер переносит в 8.
7 - барьер.
8 - телепортер переносит в 6.
9 - кнопки поднимают ступени 10, здесь же ракетная пусковая установка.
10 - ступени.
11 - ступень-лифт, нажимать там, куда показывает стрелка.
12 - телепортер переносит в 8.
13 - телепортер переносит в 14.
14 - сюда переносит телепортер 13.
15 - рюкзак.
16 - желтый ключ.
17 - мегасфера.
18 - телепортер переносит в 13.
19 - кнопки, если нажать на обе, откроется 20.
20 - секретный проход.
21 - телепортер переносит в 22.
22 - телепортер переносит в 21.
23 - желтый ключ.
24 - противорадиационный костюм.
25 - площадка-лифт, на ней артефакт неуязвимости.
26 - синий ключ, запрыгните сюда из 27.
27 - площадки-лифты.
28 - кнопка опускает 29 (на короткое время).
29 - платформа и красный ключ.
30 - красно-синие двери.
31 - телепортер переносит в 32.
32 - телепортер переносит в 31.
33 - выход.

22. "Катакомбы" (Catacombs)



x - здесь Вы начинаете.
1 - дробовик.
2 - ракеты, броня 100%.
3 - лифт, когда подниметесь, опустить его можно нажатием на кнопку на нем..
4 - лифты (управляются так же, как и 3).
5 - кнопка поднимает 6.
6 - подъемный мост.
7 - ракетная пусковая установка.
8 - красная дверь.
9 - инъекция Берсерка.
10 - телепортер переносит в 11.
11 - синий ключ.
12 - синяя дверь.
13 - кнопка поднимает 14 (на короткое время).
14 - решетка.
15 - секретная комната с чудовищами, открывается при Вашем приближении.
16 - кнопка поднимает 14 (на короткое время).
17 - кнопка открывает 18 (на короткое время).
18 - дверь.
19 - кнопка опускает 21 (на короткое время).
20 - кнопка открывает 18 (на короткое время).
21 - лифт.
22 - телепортер переносит в 23.
23 - плазменное ружье.
24 - телепортер в 25.
25 - сюда переносит телепортер 24.
26 - противорадиационный костюм.
27 - чуть было не забыл, тут красный ключ.
28 - выход.

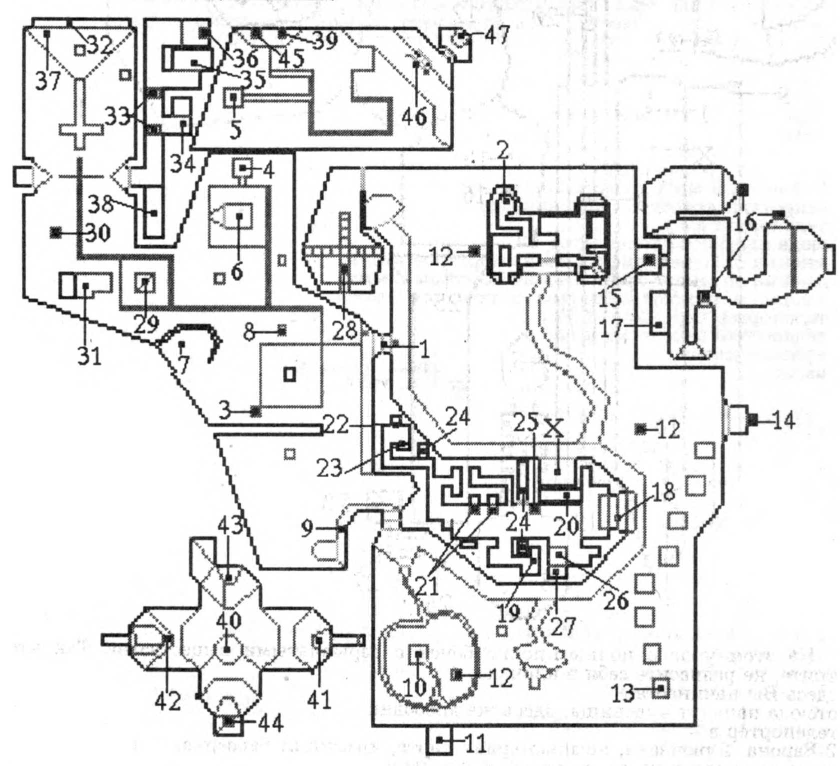
23. "Веселье - аж целыми бочками" (Barrels O' Fun)



На этом уровне полным-полно бочек с взрывчатыми веществами. Так что, смотрите, не разнесите себя в клочья.
x - здесь Вы начинаете.
1 - отсюда нападут чудовища, здесь же дробовик.
2 - телепортер в 3.
3 - 2 Барона, 2 рюкзака, компьютерная карта, инъекция Берсерка.
4 - здесь пулеметчики, но их разнесет взрывом.
5 - телепортер переносит в 6.
6 - здесь повелитель заблудших душ, как только сделаете первый выстрел, поднимутся барьеры 7 и из 8 Вас будут обстреливать чудовища.
7 - барьеры.
8 - чудовища.
9 - кнопка включает лифт 10.
10 - лифт.
11 - телепортер переносит в 12.
12 - сюда переносит телепортер 11.
13 - ракеты.
14 - сфера души.
15 - желтый ключ, паукодемоны с плазменными ружьями, эта комната откроется, когда Вы будете где-то в 13-14.

16 - телепортер переносит в 17.
17 - сюда переносят телепортеры 16 и 22.
18 - телепортер переносит в 19.
19 - сюда переносит телепортер 18.
20 - ракеты и мегасфера.
21 - ракетная пусковая установка.
22 - телепортер переносит в 17.
23 - BFG9000.
24 - телепортер переносит в 25.
26 - сюда переносит телепортер 24.
26 - телепортер переносит в 24.
27 - желтая дверь.
28 - выход.

24. "Ущелье" (The Chasm)

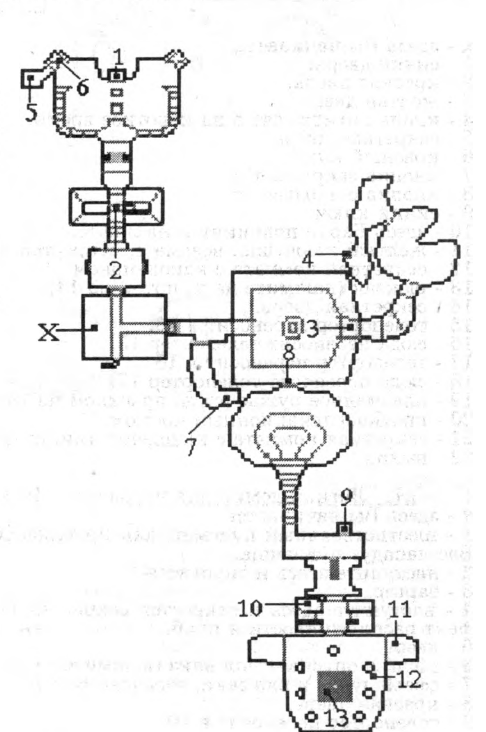


x - здесь Вы начинаете.
1 - синяя дверь.
2 - синий ключ.
3 - плазменное ружье, как дойдете до него, платформа поднимется целиком.
4 - телепортер переносит в 5.
5 - сюда переносит телепортер 4.
6 - рюкзак, как дойдете до него, платформа поднимется целиком.
7 - 2 противорадиационных костюма.
8 - телепортер, переносит в 9.
9 - сюда переносит телепортер 8.
10 - дробовик, как его возьмете, откроется 11.
11 - секретная комната с какодемоном.
12 - телепортеры переносят в 13.
13 - сюда переносят телепортеры 12.

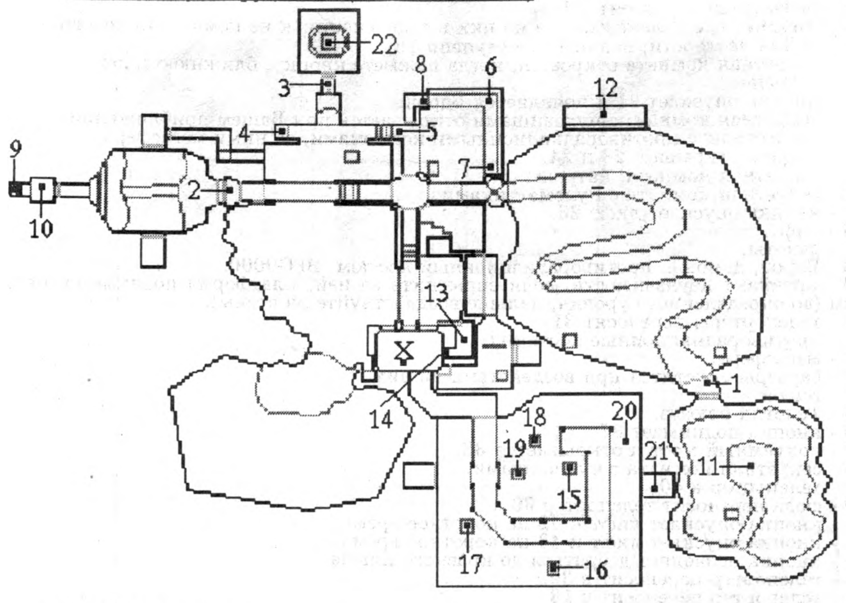
14 - телепортер переносит в 15.
15 - телепортер переносит в 14.
16 - кнопки, что делает каждая из них в отдельности, я не помню, но нажать нужно все 3 (в частности, поднимутся ступени 18).
17 - секретная комната откроется, когда нажмете кнопку, ближнюю к ней.
18 - ступени.
19 - кнопка опускает 21 и появляется Барон.
20 - секретная комната с чудовищами открывается при Вашем приближении.
21 - пьедесталы с противорадиационными костюмами, за ними мегасфера.
22 - кнопка открывает 23 и 24.
23 - секретная комната, патроны.
24 - секретная комната с пулеметчиками.
25 - кнопка опускает лифт 26.
26 - лифт.
27 - ракеты.
28 - Барон, демоны, противорадиационный костюм, BFG9000.
29 - артефакт неуязвимости, если спрыгните за ней, платформа поднимется целиком (до определенного уровня, дальше воздействуйте на стены).
30 - телепортеры переносят 31.
31 - противорадиационные костюмы.
32 - мегасфера.
33 - барьеры опустятся при воздействии на них.
34 - Барон.
35 - Толстяк-брюзга.
36 - кнопка поднимает 37.
37 - подъемный мост и открывается 38.
38 - секретная комната с чудовищами.
39 - телепортер в 40.
40 - сюда переносит телепортер 39.
41 - кнопка опускает лифт к 42 на короткое время.
42 - кнопка опускает лифт к 43 на короткое время.
43 - кнопка позволяет добраться до красного ключа.
44 - телепортер переносит в 39.
45 - телепортер переносит в 13.
46 - красная дверь.
47 - выход.

25. "Кровавый водопад" (Bloodfalls)

x - здесь Вы начинаете, здесь же двустволка и кнопка, опускающая площадку.
1 - мегасфера.
2 - секретная дверь.
3 - лифт.
4 - телепортер переносит в 5.
5 - сюда переносит телепортер 4.
6 - синий ключ.
7 - иллюзорная стена, за ней броня 200% и шестиствольный пулемет.
8 - синяя дверь.
9 - секретная комната, BFG9000.
10 - артефакт расплывчивости.
11 - дух огня.
12 - кнопка поднимает ступени 13.
13 - ступени и выход.



26. "Покинутые рудники" (Abandoned Mines)

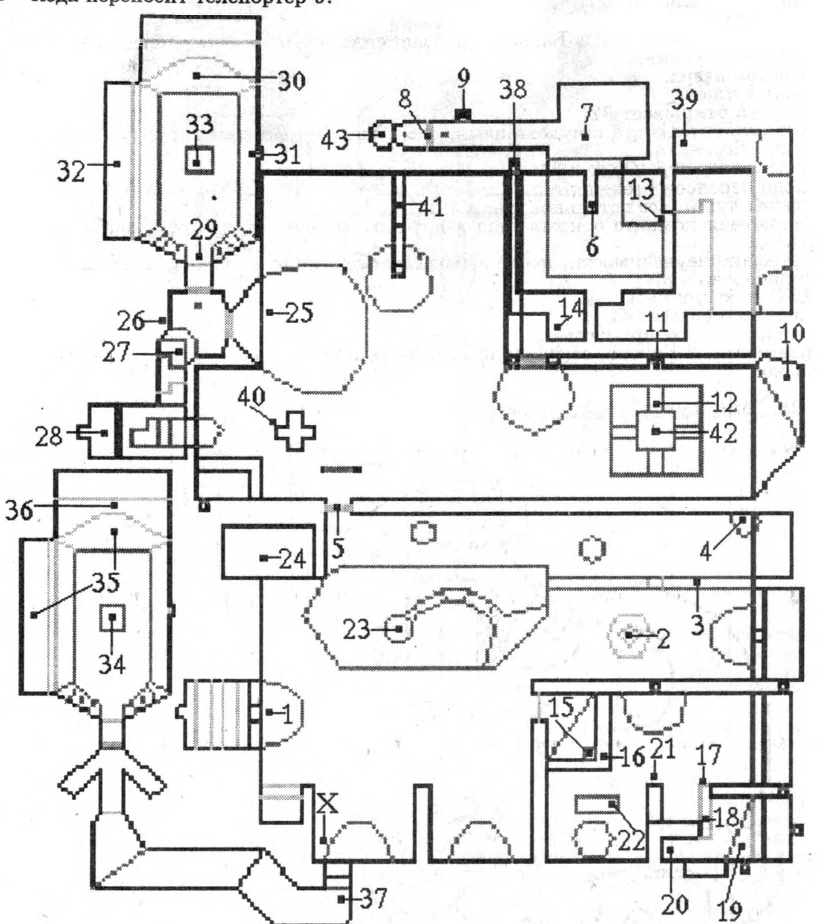


x - здесь Вы начинаете.
1 - синяя дверь.
2 - красная дверь.
3 - желтая дверь.
4 - кнопка открывает 5 на короткое время.
5 - секретная дверь.
6 - красный ключ.
7 - кнопка закрывает 5.
8 - кнопка открывает 5.
9 - синий ключ.
10 - здесь Барон поднимется на лифте.
11 - желтый ключ, как возьмете, откроется 12.
12 - секретная комната с какодемоном.
13 - рюкзак (нажмите на x, потом на 14).
14 - секретная дверь.
15 - телепортер переносит в 16.
16 - сюда переносит телепортер 15.
17 - телепортер переносит в 18.
18 - сюда переносит телепортер 17.
19 - плазменное ружье (сюда прыжком из 18).
20 - противорадиационный костюм.
21 - секретная комната с какодемонами, откроется, когда Вы будете где-то 17-19.
22 - выход.

27. "Летний домик для чудовищ" (Monster Condo)

x - здесь Вы начинаете.
1 - шестиствольный пулемет, как приблизитесь, откроется секретная комната и на Вас нападут чудовища.
2 - наступите здесь и опустится 3.
3 - барьер.
4 - наступите здесь и откроется секретная комната с чудовищами, в которой артефакт расплывчивости и прибор светоусиления.
5 - дверь.
6 - кнопка опускает пол вниз (нажмите ее только после 13).
7 - сфера души и рюкзаки, здесь же Барон.
8 - красная дверь.
9 - телепортер переносит в 10.

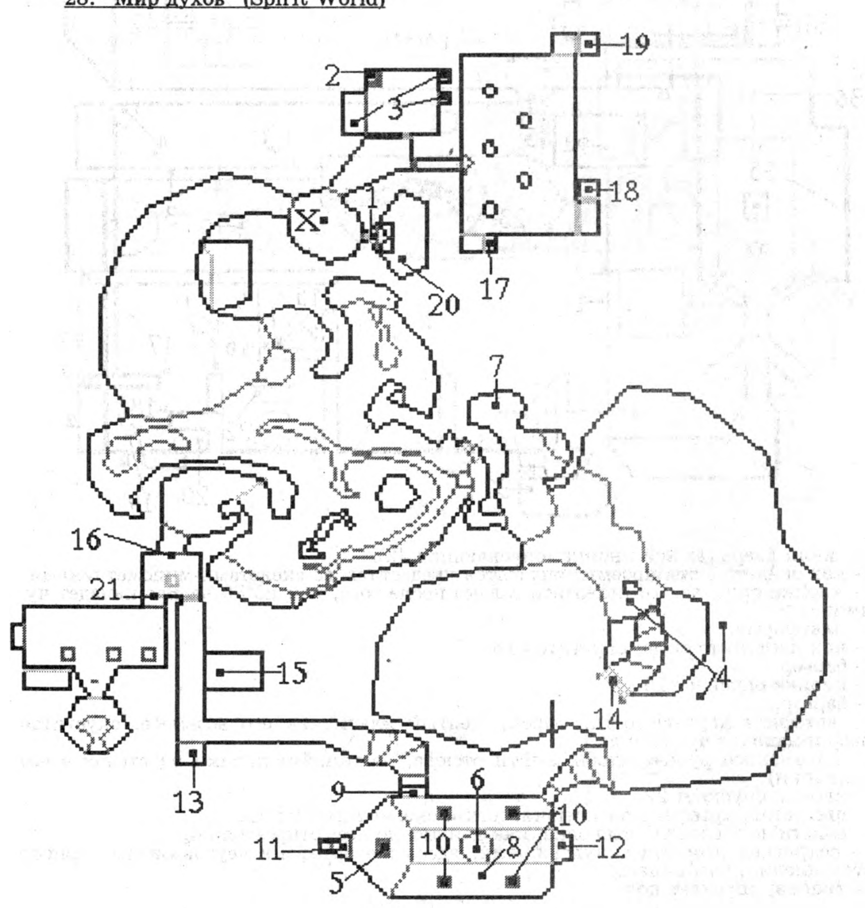
10 - сюда переносит телепортер 9.



11 - синяя дверь (за ней кнопка, опускающая 42).
12 - как зайдете в эти проемы, опустятся пьедесталы со скелетами-минометчиками.
13 - кнопка опускает 14 (нажмите только после того, как из 39 на Вас нападет чудовище).
14 - платформа.
15 - как наступите сюда, опустится 16.
16 - барьер.
17 - кнопка опускает 18.
18 - барьер.
19 - артефакт неуязвимости, Барон, желтый ключ (как его возьмете, опустится барьер и нападут чудовища).
20 - плазменное ружье (чтобы выйти отсюда, нажимайте кнопки на стенах всего три кнопки).
21 - кнопка опускает 22.
22 - пьедестал, артефакт расплывчивости и скелет-минометчик.
23 - ракетная пусковая установка, как дойдете до нее, откроется 24.
24 - секретная комната с чудовищами, здесь же артефакт неуязвимости, прибор светоусиления, боеприпасы.
25 - кнопка, опускает пол.

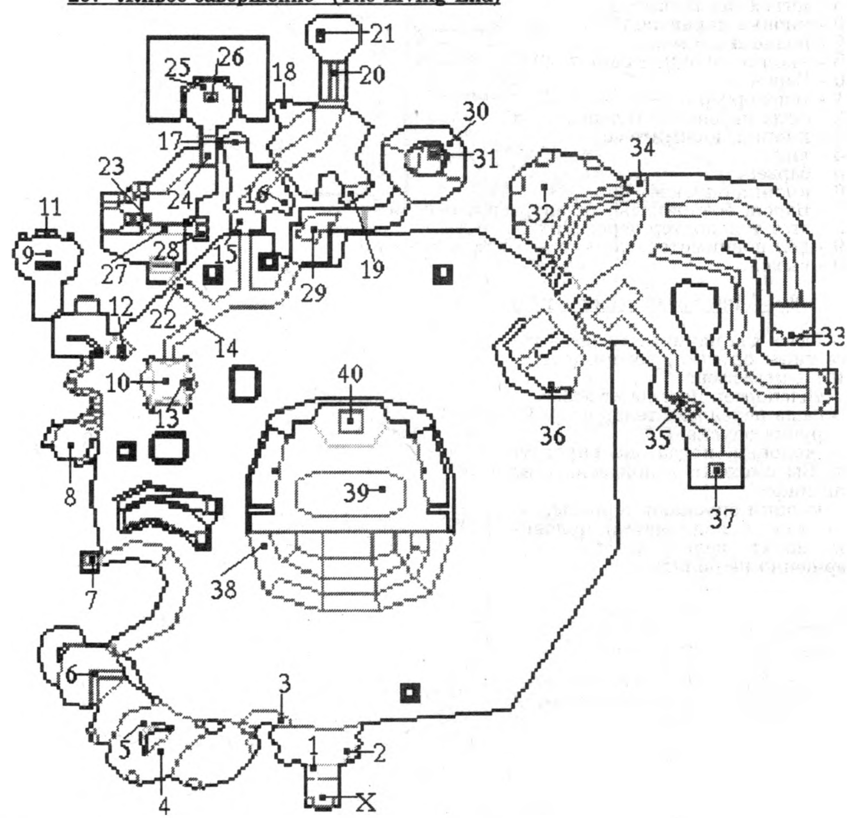
26 - кнопка поднимает 27.
27 - ступени.
28 - секретная комната с Бароном и боеприпасами откроется, когда Вы дважды пройдете по ступеням.
29 - желтая дверь.
30 - синий ключ.
31 - кнопка открывает 32.
32 - секретная комната с чудовищами, здесь же компьютерная карта, сфера души, инъекция Берсерка.
33 - телепортер переносит в 34.
34 - сюда переносит телепортер 33.
35 - сферы души (все остальное как в 32).
36 - секретная комната открывается выстрелом, в ней кнопка, открывающая входную дверь.
37 - артефакт неуязвимости, после выхода из двери рядом Вас переносит в 10.
38 - телепортер в 39.
39 - BFG и боеприпасы.
40 - кнопка опускает 41.
41 - пьедестал с боеприпасами.
42 - пьедестал, 2 Барона, сфера души, красный ключ.
43 - выход.

28. "Мир духов" (Spirit World)



x - здесь Вы начинаете.
1 - желтая дверь.
2 - шестиствольный пулемет, как подойдете к нему, откроется 6.
3 - ниши с пулеметчиками.
4 - артефакт неуязвимости.
5 - BFG9000.
6 - сядьте в кресло, опустится 7.
7 - пьедестал-лифт.
8 - нажмите здесь, откроется 9 и 11 и опустится 10.
9 - дверь, здесь же желтый ключ.
10 - пьедестал с двумя Баронами и боеприпасами.
11 - здесь артефакт неуязвимости, и Вас телепортирует в 12.
12 - артефакт неуязвимости, мегасфера.
13 - иллюзорная стена, за ней плазменное ружье.
14 - желтая дверь.
15 - иллюзорная стена, за ней чудовища.
16 - иллюзорная стена.
17 - сфера души.
18 - 4 рюкзака.
19 - инъекция Берсерка.
20 - красный ключ и 2 скелета-минометчика.
21 - дверь, но, как ее открыть, я так и не понял.

29. "Живое завершение" (The Living End)

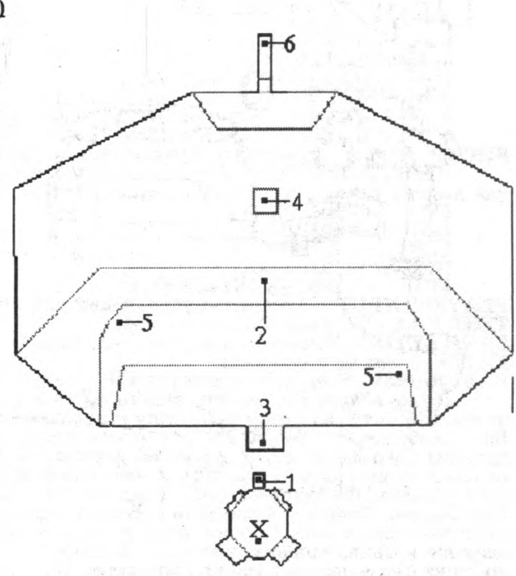


x - здесь Вы начинаете.
1 - шестиствольный пулемет, как встанете, лифт начнет опускаться.

2 - кнопка поднимает 3.
3 - пьедестал, броня 100%.
4 - инъекция Берсерка.
5 - кнопка опускает 6 (доступ к ней откроется, когда Вы пройдете вперед до угла стены).
6 - барьер, за ним какодемон.
7 - телепортер переносит в 8, здесь же рюкзак.
8 - сюда переносит телепортер 7.
9 - Барон.
10 - Юарон, сфера души.
11 - кнопка опускает барьер 12 и можно допрыгнуть до 10.
12 - барьер.
13 - кнопка поднимает 14.
14 - подъемный мост.
15 - броня 200.
16 - противорадиационный костюм, какодемон.
17 - кнопка включает подъемный мост-лифт.
18 - кнопка включает подъемный мост-лифт.
19 - кнопка поднимает 20.
20 - подъемный мост.
21 - кнопка открывает 22.
22 - дверь.
23 - кнопка поднимает 24.
24 - подъемный мост, дух огня.
25 - инъекция Берсерка.
26 - кнопка поднимает 27.
27 - подъемный мост.
28 - кнопка опускает барьер 29.
30 - Барон.
31 - телепортер переносит в 32.
32 - сюда переносит телепортер 31.
33 - кнопка, нажмите ее.
34 - лифт.
35 - барьер.
36 - кнопка опускает 35.
37 - Барон, боеприпасы, телепортер переносит в 38.
38 - этот телепортер переносит Вас в х.
39 - пол поднимется, появится толстяк-брюзга.
40 - выход.

30. "Лик греха" (Icon Of Sin)

х - здесь Вы начинаете, здесь же все типы оружия, боеприпасы к ним и мегасфера.
1 - телепортер переносит в 2.
2 - сюда переносит телепортер 1.
3 - ручка опускает 4.
4 - колонна, когда она опустится, Вы сможете использовать ее как лифт.
5 - кнопки опускают террасы.
6 - отсюда появляются чудовища, но что делать дальше - совершенно не понятно.



КОДЫ РЕЖИМА ОТЛАДКИ

Для тех, кому трудно пройти игру (или отдельные ее участки), я называю секретные коды.

IDDT - показывает всю карту района. При повторном нажатии показывает все предметы в данном районе (чудовищ, амуницию, оборудование, трупы и т.д.). Следующее нажатие выключает режим и перед Вами снова обычная карта.

IDDQD - режим бога.

IDKFA - полная амуниция (но без рюкзака) ко всем видам оружия, броня 200%.

IDSPISPOPD - этот режим в DOOM 2 отменен или запускается неизвестным мне кодом.

IDBEHOLD - выдает Вам следующие вещи:

R - противорадиационный костюм
I - частичная невидимость
V - неуязвимость
A - полная карта района
L - усилитель света
S - инъекция Берсерка.

IDCLEV плюс номер эпизода плюс номер карты - перебрасывает в указанную карту указанного эпизода.

IDMYPOS - печатает Ваши координаты

IDCHOPPERS - выдает Вам бензопилу

DYNA BLASTER

Фирма - HUDSON SOFT. Год выпуска - 1992.
Монитор - VGA. Размер - 0.8 Mb.

Эта игра для любителей ставить мину и много взрывать. Для управления игрой используются курсорные клавиши, установка бомбы клавиша SPACE-ПРОБЕЛ и дистанционный взрыв бомбы клавиша ENTER-ввод. В начале игры Вам предлагается следующее меню:

GAME START - Старт игры.

BATTLE - Сражение. Высвечивается следующее меню:

NORMAL MODE - Нормальное сражение.

SKULL MODE - Сражение усложненное. Пройдя по черепу все Ваши собранные призы исчезают.

2 PLAYERS MATCH - Два игрока в сражении.
3 PLAYERS MATCH - Три игрока в сражении.
4 PLAYERS MATCH - Четыре игрока в сражении.
1 WIN MATCH - Один выигрыш для победы.
2 WIN MATCH - Два выигрыша для победы.
3 WIN MATCH - Три выигрыша для победы.
4 WIN MATCH - Четыре выигрыша для победы.
5 WIN MATCH - Пять выигрышей для победы.

SETUP - Выбор управления. Предлагается следующее меню:

REDEFINE KEYS - Переопределение клавиш сначала для первого, а после для второго игрока. Последовательность определения клавиш:

UP - ВВЕРХ.
DOWN - ВНИЗ.
LEFT - ВЛЕВО.
RIGHT - ВПРАВО.
FIRE - ПОСТАВИТЬ МИНУ.

PLAYER INPUT - Изменение управления для игроков.
TEST VGA - Тест для VGA монитора.
SAVE SETUP - Запись измененного управления.
EXIT - Выход из этого меню:
PASSWORD - Ввод кода уровня. END - Окончание ввода.

После старта Вы можете видеть небольшую преамбулу игры. Злой маленький человечек похитил Вашу подружку - маленькую девочку и отнес к себе в замок, и Вам необходимо преодолеть все препятствия и освободить свою подружку. Вы должны преодолеть восемь уровней, взрывая каменные стены, за которыми спрятан переход на следующий уровень и некоторые призы. Но, чтобы перейти на следующий уровень, необходимо уничтожить всех чудовищ. На каждом из восьми уровней Вас ожидает большое чудище, с которым приходится немного повозиться. Если вокруг некоторых есть силовое поле и мина действует, когда его нет. На самом последнем уровне, чтобы уничтожить маленького человечка, сначала необходимо вывести из строя его четырех помощников.

В игре могут быть следующие призы:
ОГОНЬ - Увеличение взрыва на один квадрат.
БОМБА - Дополнительная бомба.
КОНЬКИ - Увеличение скорости передвижения.
СЕРДЦЕ - Дистанционное управление взрывом.
БОМБА С ЧЕРТОЧКАМИ - Проход через бомбы.
ЧЕЛОВЕЧЕК - Дополнительная жизнь.
РУБАШКА - Нечувствительность к взрывам.
ПЛАТА - Проход через камни.

Когда Вы пройдете все уровни, то освободите свою подружку. Для небольшого облегчения прохождения этой игры мы предлагаем коды всех 64 уровней.

УРОВЕНЬ 1 - ЛУГ;
ЭТАП 1 - MAVWJQPC; ЭТАП 2 - UXOWMNVV; ЭТАП 3 - UAOWOJEU;
ЭТАП 4 - UXYWHMVK; ЭТАП 5 - MUKWOGTN; ЭТАП 6 - MOOLOGCN;
ЭТАП 7 - MUFWOLTP; ЭТАП 8 - UCBLOQEP;

УРОВЕНЬ 2 - ГОРЫ;
ЭТАП 1 - MWKWBBAK; ЭТАП 2 - UAGWVPEN; ЭТАП 3 - MXBWEEAH;
ЭТАП 4 - MAVEBHCP; ЭТАП 5 - UBCZVEVG; ЭТАП 6 - UAGKVEEN;
ЭТАП 7 - UWVKVOSG; ЭТАП 8 - UOCZWWEP;

УРОВЕНЬ 3 - РЕКА;
ЭТАП 1 - UOCZHGEU; ЭТАП 2 - MBYAHTYH; ЭТАП 3 - MACEHTVC;
ЭТАП 4 - MAEEHHLC; ЭТАП 5 - UBZZOEST; ЭТАП 6 - MACEHMLC;
ЭТАП 7 - MXCEOOEA; ЭТАП 8 - UBZZOVSL;

УРОВЕНЬ 4 - ЛЕС;
ЭТАП 1 - MXBCNNSH; ЭТАП 2 - MBYNQQSH; ЭТАП 3 - MABCQVGP;
ЭТАП 4 - UANVQIZN; ЭТАП 5 - MWVCQPUH; ЭТАП 6 - MKONMLVH;
ЭТАП 7 - UCFHQWPU; ЭТАП 8 - MUKCMNEG;

УРОВЕНЬ 5 - СНЕЖНЫЕ ГОРЫ;
ЭТАП 1 - UAYVIHPA; ЭТАП 2 - UBFHIHHV; ЭТАП 3 - UCHHIHTA;
ЭТАП 4 - MAECSJAC; ЭТАП 5 - MUECVGYN; ЭТАП 6 - UXVVHVAK;
ЭТАП 7 - MXCCVLCH; ЭТАП 8 - MBANWQTV;

УРОВЕНЬ 6 - 1 ЭТАЖ ЗАМКА;
ЭТАП 1 - MAECGBYN; ЭТАП 2 - UWVVVMAV; ЭТАП 3 - UOHHWSTA;
ЭТАП 4 - UXWVWQUV; ЭТАП 5 - MKLAMVNK; ЭТАП 6 - MACEINHN;
ЭТАП 7 - MACEIWKP; ЭТАП 8 - MBAAIGPV;

УРОВЕНЬ 7 - 2 ЭТАЖ ЗАМКА;
ЭТАП 1 - UCZZIMKU; ЭТАП 2 - MWCESGPA; ЭТАП 3 - MACESLKT;
ЭТАП 4 - MUEETVHT; ЭТАП 5 - UKZZMQNT; ЭТАП 6 - MBNASNPA;
ЭТАП 7 - UAGKOLKU; ЭТАП 8 - UXKKHSNH;

УРОВЕНЬ 8 - КРЫША ЗАМКА;
ЭТАП 1 - MWOEGIEK; ЭТАП 2 - MAZEGILN; ЭТАП 3 - UKFOWLGZ;
ЭТАП 4 - MUNEETNS; ЭТАП 5 - MBCABEHR; ЭТАП 6 - UUEFWMLR;
ЭТАП 7 - UOAOWTLH; ЭТАП 8 - MUNEEHNK;

В данной игре в режиме BATTLE могут принимать участие до четырех человек и они будут соревноваться не только в уничтожении монстров, но и в борьбе между собой. Задача заключается в том, чтобы первым набрать как можно больше бомб и максимально увеличить величину взрыва для уничтожения человечка-соперника. Победит тот, кто останется последним на поле боя. Два человека могут управлять от клавиатуры, а два человека могут осуществлять управление от джойстиков.

ECOQUEST: THE SEARCH FOR CETUS

Фирма - SIERRA ON LINE. Год выпуска - 1992.
Монитор - VGA. Размер - 4.7 Mb

Перед Вами еще одна игра известной фирмы SIERRA - ECOQUEST: THE SEARCH FOR CETUS, по жанру она похожа на многие игры QUEST этой фирмы. Вы выступаете в роли маленького мальчика Адама, который приехал в Дельфинарий со своим отцом. Ему необходимо отыскать большого кита Сетуса. Сначала Вам нужно завоевать доверие жителей подводной страны Эмурии, и тогда они станут помогать Вам в выполнении определенной задачи. После этого исполните пророчество маленькой рыбки Оракул и освободите страну от большой страшной рыбы, терроризирующей жителей подводной страны.

Мальчик ADAM перемещается и выполняет действия с помощью курсорных клавиш или мыши в соответствии с выбранной пиктограммой. Нажав на клавишу ESC или CTRL+C, Вы войдете в основное меню; перемещение в нем осуществляется с помощью курсорных клавиш или мыши. При игре с клавиатуры выбор действия осуществляется с помощью клавиши "5":

ЧЕЛОВЕК - движение.
ГЛАЗ - смотреть.
РУКА - брать и использовать предметы.
КРУЖОК - разговаривать.
КВАДРАТ - какой предмет используется.
СУМКА (CTRL+I) - какие предметы можно использовать.
СТРЕЛКИ - сумка для мусора. Наведя на предмет, Вы положите его в сумку.
РЫЧАЖОК - дополнительные функции.

- **SAVE (F5)** - сохранить игру в одном файлов.
  - **REPLACE** - записать.
  - **DELETE** - уничтожить.
  - **CHANGE DIRECTORY** - изменение директории.
  - **CANCEL** - продолжить игру.
- **RESTORE (F7)** - восстановить игру из файла.
- **RESTART (F9)** - старт игры сначала.
- **QUIT (CTRL+Q)** - выход из игры.
  - **SORRY, I GOTTA QUIT** - выход.
  - **LET'S PLAY SOME MORE!** - продолжить игру.
- **ЗНАЧОК** - о создателях игры.
- **ВОПРОС** - посмотреть, что обозначают команды.
- **PLAY** - продолжить игру.
- **DETAIL** - детализация картинок.
- **VOLUME (CTRL+S)** - звук.
- **SPEED** - скорость перемещения.

ВОПРОС - посмотреть, что обозначают команды.

Есть также две дополнительные возможности:

CTRL+M - движение туда, где стрелка.
SHIFT+КУРСОРНЫЕ КЛАВИШИ - медленное перемещение стрелки.

TAB - вызов предметов, которые в чемодане, используются следующие обозначения:

- **ГЛАЗ** - посмотреть предмет.
- **РУКА** - использовать, включить или выключить предмет.
- **СТРЕЛКА** - взять предмет, он помещается в квадрат.
- **ВОПРОС** - посмотреть, что обозначают команды.
- **ОК** - выйти из меню.

В ходе этой игры мальчик Адам будет находить и использовать следующие предметы:

COTTON RAG - ТРЯПКА	BOTTLE OF MILD DETERGENT - МОЮЩЕЕ СРЕДСТВО
EMPTY GRENE - ПИСЬМО	RAG IS SOAPY - МЫЛЬНАЯ ТРЯПКА
CERTIFICATE - СЕРТИФИКАТ	GERBIL'S WATER BOTTLE - БУТЫЛКА С ВОДОЙ
MACKEREL - МАКРЕЛЬ	FLASK FERTIKEZER - БУТЫЛКА С УДОБРЕНИЕМ
EMPTY SODA CAN - БАНКА	GARBAGE BAG - СУМКА ДЛЯ МУСОРА
FRISBEE - ИГРУШКА	OXYDEN TANKS - БАЛЛОН С ВОЗДУХОМ
SEUBA GEAR - СНАРЯЖЕНИЕ	BRONZE CONCH SHELL - РАКУШКА
TRANSMITTER - ПЕРЕДАТЧИК	NICE ROOMY SHELL - РАКУШКА В НЕФТИ
STEEL CAGE - ЯЩИК	CATCHES FISH-BONE TWEEZERS - ПИНЦЕТ
BRONZE TRIDENT - ТРЕЗУБЕЦ	HEALING POTION - ЛЕЧАЩЕЕ СРЕДСТВО
COTTON CLOTH - ОДЕЖДА	CLOTH HAS OIL - ОДЕЖДА В НЕФТИ
STARFISH BADGE - ЗНАЧОК	SIX PACK RING - ШЕСТЬ КОЛЕЦ
SEA URCHINS - МОРСКИЕ ЕЖИ	ONE OF EPIDERMIS SHELLS - НОЖ-РАКУШКА
WATER PUMP - НАСОС	METAL SCREWS - ЧЕТЫРЕ ВИНТА
LIONFISH SPINE - ШИП	FISHING LORE - КОРМ ДЛЯ РЫБ
GOLD MASK - ЗОЛОТАЯ МАСКА	PARCHMENT SCROLL - ПРОРОЧЕСТВО
MIRROR - ЗЕРКАЛО	GLASS JAR - ПУСТАЯ БАНКА
SHEILDED CABLE - ВЕРЕВКА	TOILET BOLD - ГРУШЕВИДНЫЙ ПРЕДМЕТ
HACKSAW SHARP - ПИЛА	GLASS JAR IS NOW OPEN - ОТКРЫТАЯ БАНКА

JAR GLOWS WITH THE FLASHLIGHT FISH'S LIGHT - БАНКА СО СВЕТЯЩЕЙСЯ РЫБОЙ
CABLE NOW HAS THE "FLOAT" AND TRANSMITTER ATTACHED TOIT - УСТРОЙСТВО

Вы начинаете игру у себя дома, сидя на полу и читая книгу с описанием прохождения этой игры. Отец предложит посмотреть в окно на прекрасный вид моря. После этого поговорите с отцом, он Вам предложит помочь бедной чайке, которая покрыта нефтяной пленкой. Посмотрите на нее (сидит в коробке перед Вами) и возьмите моющее средство (DETEGENT) и тряпку (RAG), лежащие рядом с коробкой слева. Налейте немного моющего средства на тряпку (в сумке взять средство и навести на тряпку и нажать ENTER) и используйте ее для того, чтобы убрать нефтяную пленку с птицы (тряпку на птицу). Когда отец будет уходить, то скажет, что необходимо навести порядок в комнате и поиграть с дельфином в бассейне, а также

даст бутылочку с удобрениями (BOTTLE OF FERTILIZER) и передатчик (TRANSMITTER).

Посмотрите на стол, который стоит справа от двери, и на нем на аквариум слева. Вода и растения, находящиеся в аквариуме, заполнено нефтью, влейте туда немного удобрения (бутылочку на аквариум), чтобы бактерии уничтожили нефть. А теперь посмотрите на правую сторону стола, где стоит клетка с мышонком GERBIL. И Вы увидите, что он очень хочет пить. Возьмите бутылочку с водой (WATER BOTTLE) слева от клетки в основном экране. И налейте немного в чашечку в клетке (бутылочку навести на клетку). Обрадованный GERBIL исполнит Вам замечательный танец. После этого возьмите на кресле, стоящем слева, письмо (LETTER) и откройте его. Там лежит сертификат, разрешающий использовать снаряжение для плавания под водой, и карточка (CERTIFICATE, MEMBERSHIP CARD). А теперь возьмите письмо и бросьте его в коробку для мусора (слева внизу красного цвета). Посмотрите на все книги, лежащие на полке над компьютером. Вы также можете поиграть немного на компьютере в KING QUEST V (навести пиктограмму "глаз" на монитор). Возьмите алюминевую банку на столе справа (ALUMINIUM CAN) и бросьте ее в коробку для мусора. Поднимите с пола сумку для собирания мусора (TRASH BAG). Подойдите к столу слева и посмотрите на классную доску, висящую над ним. Заострите внимание на отдельной части рисунка, и Вы увидите: в одном месте из моря выходят токсичные отходы. В дальнейшем попытайтесь их оттуда убрать.

В комнате Вы все убрали, теперь можно отправиться в бассейн. Подойдите к двери и попытайтесь открыть (рука на дверь). Но она с кодовым замком, наберите на наборном поле код 9731 и нажмите клавишу с буквой E. Вы в плавательном бассейне, в котором содержится очень грустный дельфин. Прочитайте на доске справа над столом инструкцию от доктора GREENE об этапах работы с дельфином. Получив необходимую информацию, начинайте с ним занятие. Для начала поговорите с дельфином, а потом берите макрель (MACKERAL) из ведра, стоящего слева от стола, и кормите его (из сумки взять рыбу и навести на дельфина). Когда он будет выбрасывать макрель из бассейна, можно закончить кормление.

Спуститесь в бассейн (рука на поручни) и поплавайте немного с дельфином, а потом покатайтесь на нем (рука на выступающий плавник). Когда он остановится, выйдите из бассейна, возьмите резиновую игрушку (FRISBEE) (рядом с Вами) и поиграйте с ним, бросая дельфину эту игрушку (взять в сумке и навести на дельфина). Играйте с ним, пока он не заговорит. Поговорите с ним, и Вы узнаете, что его зовут DELPHINEUS, также расскажет о своей стране и короле большом ките CETUS. После разговора поиграйте с ним еще, но дельфин играет без энтузиазма и в один из моментов чуть не погиб. Дельфин попросит освободить его из бассейна. Посмотрите на винты (справа коричневые стойки, похожие на лодки, а внизу винты, обтянутые сеткой), обратите внимание, как они сохранились, не повреждены ли они. Для того чтобы освободить дельфина, потяните за рычаг (справа от сетки на полу устройство на нем рычаг), чтобы открыть шлюз для выхода в открытое море. Радостный дельфин поблагодарит Вас, пригласит посетить свою страну и уплывет в открытое море.

Прошло несколько дней. Вы сидите на пристани и смотрите вдаль. И вот на горизонте появился дельфин и стал приближаться к Вам. Подплыв к Вам, он скажет, что его стране нужна помощь и попросит поплыть с ним. Сначала откройте дверь (рука) и, подойдя к столу (под доской), откройте и его. Возьмите снаряжение для плавания и акваланг (SWIMMING GEAR, OXYGEN TANK). Выйдя на пристань, наденьте снаряжение (взять в сумке и навести на себя) и выйдите в море. Плывите вперед, пока не достигнете корабля с пробоиной в борту. Соберите весь мусор вокруг корабля в сумку для мусора (круговые стрелочки наводить на предметы), среди мусора будет пустая банка (BOTTLE), которую Вы положите отдельно от мусора в другую сумку. Очистив море, плывите влево, пока не достигнете острова.

Наденьте на себя акваланг и ныряйте под воду. Вам необходимо проплыть в зарослях и найти подводную страну. Маршрут такой: вниз, вправо, вниз (вход слева). И вот Вы приплыли в страну ELURIA. Дельфин расскажет о ORACLE и о том, что он может рассказать, как спасти страну и где его найти. Для начала подберите металлический ящик (внизу светлый) (IRON CAGE) и соберите весь мусор со дна моря. Плывите в храм (вправо) и возьмите ракушку (BRONZE COUCH SHELL) с постамента в центре (сначала необходимо посмотреть на него). Выплывите из храма (вниз) и посмотрите на статую с трезубцем. Чтобы взять трезубец, сначала отдайте раку, который охраняет статую, ракушку, взятую в храме (взять из сумки ракушку и навести на рака справа от статуи). Теперь можно взять трезубец (TRIDENT) (рука). Возвращайтесь в храм и посмотрите на стену слева. Используйте трезубец, чтобы проткнуть три глаза. Появится рыбка ORACLE, Вам необходимо поговорить с ней. Скажите, кто Вы и попросите о помощи, он согласится помочь, но после того, как Вы сложите мозаику и ответите на три вопроса. А теперь вспомните игру в пятнашки и сложите правильно мозаику (наведите руку на кусочек мозаики, которую хотите передвинуть). Когда Вы соберете мозаику, появится ORACLE, задаст три загадки и предложит дать ответ по собранной мозаике. Первый ответ, навести курсор на человека: - Is the answer MAN. Второй ответ, навести курсор на дельфина вверху справа: - Is the answer FISH. И последний третий ответ, навести курсор на

символ под змей, которая проходит по центру, перед пантерой, и слева от мужчины: - Is the answer LOVE. Ответив правильно на все вопросы, Вы узнаете от ORACLE, что перед тем, как дать Вам пророчество, Вы должны завоевать доверие жителей подводной страны, помогая им. А в пророчестве сказано о битве короля CETUS с рыбой-убийцей и о Вашей помощи в этом сражении.

Выплыв оттуда, Вы узнаете от дельфина, что делать дальше. Плывите в здание с колоннами, вперед. Обратитесь к золотой маске и после разговора начинайте поворачивать части колонн с правой стороны. Расположение всех девяти частей трех колонн (по три части на каждой колонне: верхняя, средняя и нижняя) справа должны соответствовать каждой части слева. Когда вы поставите часть колонны на место, должна появится такая надпись: - That piece is already locked in its correct position. Когда вся колонна будет собрана, будет такая надпись: - The column piece losks into place. Откуда-то сверху упадет рак отшельник - SUPERFLUOUS, обратитесь к нему, и он скажет, что делать дальше.

Теперь Вам необходимо попасть в королевский сад: от статуи, где Вы брали трезубец, необходимо плыть вправо. Соберите весь мусор вокруг статуи кита. Используйте бутылочку с удобрениями (FERTILIZER) на статую кита, чтобы очистить ее от нефти. Когда у вас все получится, появится омар DEMETER, поблагодарит за помощь, а также скажет, что делать дальше и даст в награду бутылочку с лечащим средством (HEALING POTION). Со статуи упадет предмет, весь измазанный нефтью, возьмите его (OILY SHELL) и вернитесь назад.

Теперь Вам необходимо плыть в город, где живут рыбы (плыть в левый верхний угол). Соберите все вокруг города и поднимите одежду (белого цвета, лежит перед центральным входом) (COTTON CLOTH). Используйте одежду, чтобы очистить предмет, упавший со статуи кита от нефти (в сумке взять одежду и навести на предмет), Вы получите великолепную ракушку (SHELL). И решаете отдать ее раку-отшельнику. Выплывите и войдите в здание с колоннами. Поговорите с раком и отдайте ему ракушку (взять в сумке и навести на рака). Он переедет в свой новый домик, в подаренную ракушку, и в подарок передаст Вам значок, который является пропуском в город рыб (BADGE). Выплыв оттуда, Вы увидите испуганных рыб и дельфин, ударив Вас хвостом, спасет от проплывающей мимо рыбы-убийцы, а после дельфин расскажет все о ней. Теперь плывите в город рыб и попробуйте попасть в одну из комнат, Вам навстречу выплывет сторож GREGARIOUS и остановит Вас. Отдайте ему значок-пропуск и получите разрешение заходить в любую комнату города.

В это время рыба-молот попалась в полиэтиленовый мешок, попробуйте снять его (рука на рыбу). Она втащит Вас в свою нору. Внутри попытайтесь еще раз снять мешок, и Вам это удастся. Поговорите с рыбой NARCISSUS и похвалите картины, развешанные на стене. За свое спасение рыба-молот даст Вам немного морских ежей (SEA URCHIN). Уберите пакет в сумку для мусора и выплывайте из комнаты. Плывите во владения рыбы EPIDERMIS (в среднем ряду крайняя нора справа). Поговорите с ней, она пожалуется, что погибают ее растения (красное справа), их уничтожают водоросли. Используйте морских ежей на растение в качестве пожирателей водорослей (ежей навести на растение). Вы увидите, как водоросли исчезнут, и благодарная рыбка подарит Вам ракушку-нож (SHARP SHELL) из своей коллекции. Выплывайте и направляйтесь к рыбе-сабле (в среднем ряду крайняя слева) HIPPOCRATES. Вы увидите печальную картину, на носу рыбы одеты кольца. Поговорите в ней, и она поведает свою историю. Используя ракушку-нож, снимите эти кольца (ракушку на рыбу). И Вы получите в качестве подарка от благодарной рыбы сделанный из кости пинцет (FISH BONE TWEEZER). Поднимите с пола связку колец (SIX PACK RING) и разрежьте ее ножом (в сумке взять ракушку и навести на кольца), а затем выбросите в мусор. Выплывите из комнаты и загляните к черепахе ERRANEOUS (верхний ряд крайняя слева). Поговорите с ней, но она ничего не может сказать - у нее во рту лопнувший воздушный шарик. Для начала уберите веревку из ее рта (рука) и после, используя пинцет, извлеките остатки шарика (пинцет на черепаху). Она очень обрадуется и даст вам четыре винта (4 SCREWS). Уберите остатки шарика в сумку для мусора.

Выйдите из этой комнаты и плывите к охраннику (нижний ряд по средине), поговорите с ним. Он попросит о помощи. Поднимитесь с ним на поверхность, а в это время на Вас будет падать мусор. Поговорите с рыбаком, он скажет, что сломался двигатель лодки и нет возможности уплыть отсюда. Вы решаете помочь ему. Сначала закрепите четыре винта на клетке (в сумке взять винты и навести на клетку), потом поместите эту клетку на винт лодки (взять клетку и навести на винт сзади лодки). Рыбак поблагодарит Вас и уплывет. Возвращайтесь в город рыб и выслушайте благодарность охранника. После поднимите насос (слева красного цвета) (WATER PUMP) и соберите весь мусор, который упал сверху. Плывите во владения рыбы с львиной головой OLYMPIC (верхний ряд крайняя справа). В комнате лежит бутылка с хлором и отравляет все вокруг, уберите ее в сумку с мусором (белая под столом в центре) и, использовав насос в окне комнаты (вверху справа) очистите помещение от ядовитого газа. Когда рыбка очнется, поговорите с ней и в подарок получите от нее острый шип (SPINE). Выплывите из комнаты и попадете на собрание рыб. Они расскажут о Вашей помощи раку-отшельнику, и он разрешит взять золотую маску (GOLD MASK), что Вы и сделали.

Плывите к храму и, используя трезубец на рисунке "глаз", вызовите ORACLE. Отдайте ему золотую маску, а он Вам отдаст пророчество (PROPHECY). Его можно прочесть (в сумке посмотреть на него и вращать вверх, навести на верхнюю ручку или вниз на нижнюю). Выполнив все в городе, покиньте его (вниз).

Плывите вправо к голове великана и поднимите зеркало, в которое смотрит рыба (MIRROR). Уберите весь мусор вокруг головы (за это получите дополнительные очки). Плывите вправо к ANEMORE (растению, поедающему рыб, внизу слева). Войдите в пещеру (вход вверху слева - светлое пятно). Вы увидите скелета, на котором будет висеть ключ. Попытайтесь его достать, для этого потяните за копье, торчащее из скелета (рука). С первого раза не получится, так Вы попробуйте еще раз. Ключ освободится и упадет в воду. Откройте сундук справа (рука) и освободите краба. Прыгайте вниз и возьмите ключ, но Вы не успели: красная рыба подхватила его и уплыла. Нет необходимости преследовать рыбу немедленно, она от Вас никуда не убежит.

Плывите вправо и под кораллом увидите спрута (посредине), возле которого лежит веревка. Попытайтесь ее взять (рука на белый предмет). Но спрут не хочет ее отдавать, тогда покажите ему зеркало (в сумке взять зеркало и навести на спрута). Он испугается своего изображения и уплывет. Теперь Вы смело можете брать веревку (CABLE). Плывите вправо и попытайтесь открыть трезубцем сливной бачок от туалета, лежащий снизу слева. И возьмите из бачка поплавок в форме груши (FLOATING BULB). Подберите также приманку для рыб (FISH LURE, желтого цвета), висящую на среднем столбе (рука). Также откройте шкафчик за сиденьем на подводной лодке (рука на панель сверху). Возьмите оттуда ножовку (HACKSAW), предварительно отбросив молоток. Плывите право к ядовитой пещере и попытайтесь схватить красную рыбу. Но она ускользнет от Вас и поплывет назад к ANEMORE. Вы должны плыть за ней. Приплыв к спруту, сидящему на коралле, положите банку на дно перед спрутом, а сами спрячьтесь в кусты (навести руку на кусты темно-желтого цвета в центре). Вы увидите, как спрут откроет банку и спрячется к себе в укрытие под коралл. Возьмите открытую банку и плывите опять за красной рыбой влево.

Кровожадное растение ANEMORE проглотило красную рыбу вместе с Вашим ключом. Дайте ей приманку для рыб (корм навести на нее), и только тогда она выбросит непереварившийся ключ назад. Подберите ключ (SKELETON KEY) и плывите к голове великана. Приложите открытую банку к светящемуся уху для того, чтобы поймать светящуюся рыбу FLASHLIGHT FISH. Возвращайтесь назад к ядовитой пещере (за подводной лодкой) и войдите внутрь. Выпустите светящуюся рыбку из банки (банку навести в любое место), чтобы она осветила пещеру. В пещере Вы увидите кирпичную стену. Вам необходимо разобрать ее по одному кирпичику (рука на стену), пока не увидите что-то среди скал (когда останется немного камней под кладкой, что-то заблестит, не пропустите этот момент). Посмотрите на этот блестящий предмет, и Вы увидите металлический ящик. Очистите замок одеждой в нефти (OILY RAG) от ржавчины и откройте ключом, взятым у скелета (ключ из сумки и навести на ящик). Здесь лежит защитный костюм, возьмите его и наденьте. Вы попадете еще в одну пещеру, в которой лежит бочка с токсичными отходами (на ней изображение скелета и лежит в центре). Теперь последовательно прикрепите друг к другу (в сумке с предметами) поплавок, веревку и передатчик (FLOATING BULB, TRANSMITTER, CABLE). Полученное устройство обмотайте вокруг бочки с отходами, и передатчик поднимется на поверхность воды. Спасательная команда увидит передатчик и уберет бочку с вредными веществами из океана.

Вы опять в пещере, проплывите вперед. Вы доплыли к потопленной лодке. Попытайтесь трезубцем открыть дверь кабины. Но в это время Вас заметит рыба-убийца и погонится за Вами. Некоторое время Вы уходили от преследования, пока не попали в сеть. Используя ракушку-нож, разрежьте сеть, чтобы освободиться. Вам это удалось, а дельфина громадная рыба отнесла в свою пещеру. Плывите к затопленной лодке (через пещеру вправо, в проход, где были камни и еще немного вперед). Откройте трезубцем дверь кабины (трезубец навести на дверь). Плывите через дверь и двигайтесь по канату, пока не найдете большого кита короля CETUS. Поговорите с ним и он расскажет, что с ним приключилось и попросит помочь, а Вы поведаете ему предсказание ORACLE. Отплывите от кита до тех пор, пока не увидите его полностью, и попытайтесь заплыть ему в рот (рука на рот, когда он будет его открывать). Попав внутрь, используйте пилу, чтобы разрезать древко гарпуна. Сделав это, выплывите изо рта и, подплыв поближе к киту, вытяните древко из него (рука на веревку, привязанную и перекладине). А теперь обработайте рану лечащим средством, которое Вам дал рак.

Вы расскажете, что случилось с Вашим другом дельфином. Король CETUS поплывет к рыбе-убийце и вызовет ее на бой. Когда они будут сражаться, плывите в пещеру этой рыбы (впереди на горе) и с помощью ракушки-ножа разрежьте сетку и освободите дельфина (нож навести на сетку). Выплывите из пещеры и возьмите в руки острый шип. Когда представится возможность, атакуйте громадную рыбу и уколите ее шипом (шип навести на рыбу). Так Вы отвлечете ее внимание, а в это время король CETUS нанесет ей смертельный удар и она упадет в пропасть. Победив, Вы вернетесь в подводную страну, где Вам будут оказаны большие почести и

преподнесут много подарков. После этого поплаваете еще немного с дельфином и попрощаетесь с ним до новых встреч.

ELVIRA - MISSTRESS OF THE DARK

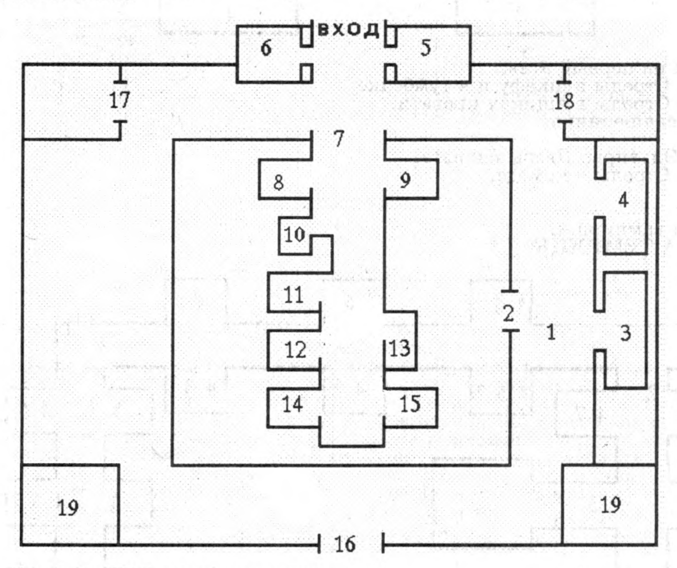
Фирма - ACCOLADE. Год выпуска - 1990.
Монитор - EGA, VGA. Размер - 6 Mb

Требования к аппаратуре: процессор 286 и выше; 640kb RAM, 384kb EMS, EGA, VGA. Место на жестком диске - 5.5 Mb, мышь или клавиатура, звуковые карты "Sound Blaster" и "Roland".

Эта инструкция написана не для тех, кто хочет получить удовольствие от этой игры, а для тех, кто хочет выиграть в нее. "ELVIRA-MISSTRESS OF THE DARK" является игрой из разряда RPG. В этой игре главному герою, то есть Вам, предстоит проникнуть в замок, ну, прямо-таки кишащий злыми стражниками, коварными гоблинами, оборотнями и всякой другой нечистью, с ее предводителем капитаном стражи (которого Вам, кстати, придется убить). Ваша конечная цель - убить злую колдунью Эмельду и освободить Эльвиру (тоже колдунью). Итак, игра начинается...

Вы стоите перед воротами замка, в котором находится Эльвира. Войдя в замок и сделав шаг в любом направлении, Вы попадаете в руки стражников, которые ведут Вас к своему капитану. Поиздевавшись над Вами, он отдает приказ страже увести Вас в темницу. Вот тут-то и появляется Эльвира. Посмеявшись над Вашей беспомощностью, она ведет Вас в одну из комнат, где дает Вам четыре полезных вещи: кинжал, лесное сердце (Вы сможете применить его три раза и оно повысит Ваши жизненные силы на 20 h.p.) и две бутылочки, выпив которые Вы получите заклинания "Thorny Splinter" и "Fingerlight". После этого она отводит Вас во двор к выходу из темницы.

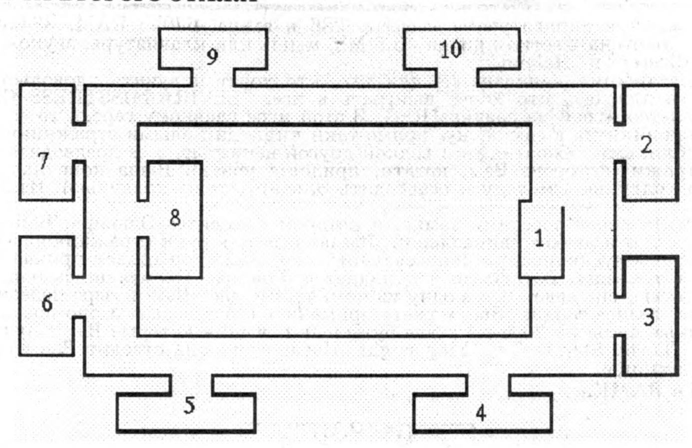
КАРТА ЗАМКА



1. Место, с которого Вы начинаете игру.
2. Вход в темницу замка.
3. Кузница.
4. Хлев.
5. Комната капитана стражи.
6. Малая оружейная.
7. Вход в замок.
8. Гостиная.
9. Библиотека.
10. Лестница на второй этаж.
11. Оружейная.

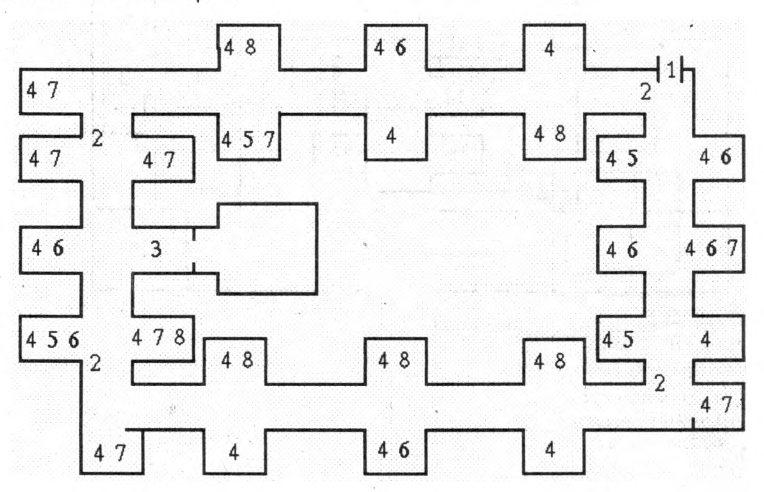
12. Бар.
13. Лестница в кухню.
14. Церковь.
15. Картинная галерея.
16. Ворота в сад.
17. Вход в подземелье.
18. Колодец и лестница к пушке.
19. Башни.

КАРТА ВТОРОГО ЭТАЖА



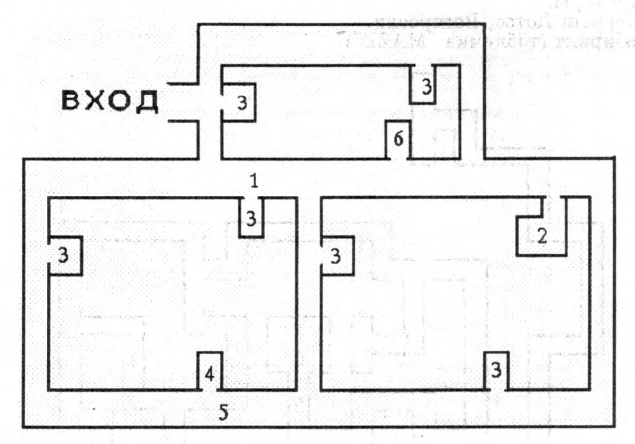
1. Лестница на первый этаж.
2. Спальня. Стрелы в шкафу и в тумбочке.
3. Спальня. Стрелы в ящиках кровати.
4. Спальня священника.
5. Чулан.
6. Спальня Эльвиры. Дверь закрыта.
7. Спальня. Стрелы в комоде.
8. Ванная.
9. Спальня.
10. Спальня вампирши.

КАРТА ТЕМНИЦЫ



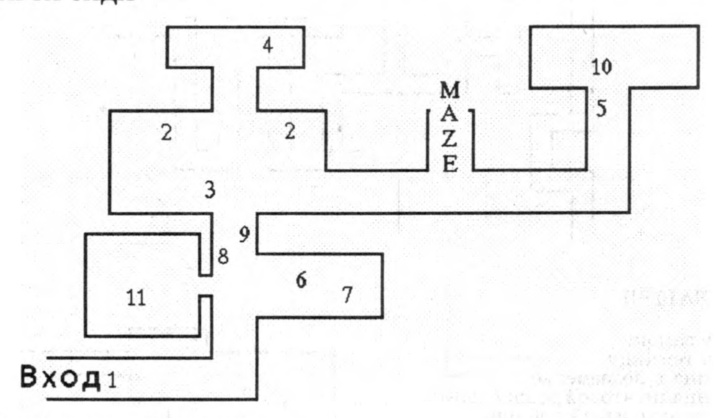
1. Вход.
2. Паутина.
3. Камера пыток.
4. Камеры.
5. Таракан.
6. Уховертка.
7. Паук.
8. Многоножка.

КАРТА ПОДЗЕМЕЛЬЯ



1. В это место Вам нужно положить камень.
2. В правом саркофаге - проход в колодец; в левый - положите скелет.
3. Комнаты с саркофагами.
4. В правом саркофаге - железный ключ.
5. Оборотень с камнем.
6. Перед входом над дверью в черепе спрятана бутылка с кровью дракона.

КАРТА САДА



1. Огненный цветок, Кизил и т.д.
2. Клевер.
3. Грибы.
4. Сокольничий с соколом.
5. Паслен, Белладонна.
6. Омела белая
7. Мишень.
8. Мак.

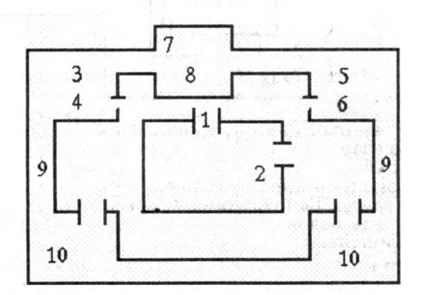
9. Боярышник.
10. Сарай. Личинки на трупе, ключ, распятие.
11. Огород.

КАРТА ЛАБИРИНТА

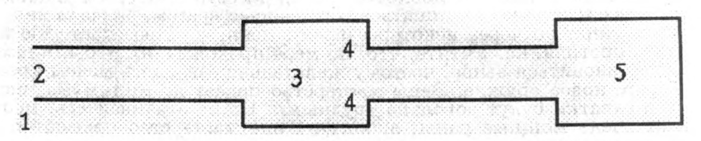
1. Чертополох.
2. Птичье яйцо.
3. Крапива.
4. Папоротник.
5. Кольцо Эльвиры.
6. Лилии, Черный Лотос, Водоросли.
7. Вход в лабиринт (табличка "MAZE")

КАРТА БАШЕН

1. Вход в замок.
2. Вход в темницу.
3. Лестница в подземелье.
4. Лестница на второй этаж башни.
5. Спуск в подводный лабиринт.
6. Лестница на второй этаж башни.
7. Выход на галерею с рыцарем.
8. Лестница на третий этаж башни к пушке.
9. Проходы по стенам.
10. Башни.



КАРТА ПОДВОДНОГО ХОДА



1. Тело мертвого рыцаря.
2. Решетка, открывающаяся железным ключом из подземелья.
3. Колодец.
4. Мох
5. Выход в подземелье.

СРАЖЕНИЯ

В этой игре заклинаний, восстанавливающих жизненные силы, очень мало, поэтому старайтесь запоминаться после каждой удачной схватки, а еще лучше - перед ней. Попытайтесь выигрывать все схватки так, чтобы получить как можно меньше ран. На первый взгляд это звучит странно, но это возможно. Мне это удалось. Самое лучшее оружие - меч крестоносца (CRUSADER`S SWORD), чуть похуже его - длинный меч (LONG SWORD). Поэтому постарайтесь в самом начале игры сразу же заполучить в руки длинный меч, он висит на стене в оружейной в доме. В оружейной есть много оружия и доспехов, но мой совет - не берите все оружие и тяжелые доспехи, иначе Вам трудно будет идти и Вы быстро устанете. Поэтому возьмите арбалет (crossbow), длинный меч и щит, причем тот, который дает лучшую защиту (о чем можно судить по возрастанию показателя RES). Не забудьте тут же в оружейной использовать (кликните курсором на USE) длинный меч и щит! Ваше мастерство владения оружием будет увеличиваться с каждой выигранной схваткой. Когда оно будет равно 50, в схватках Вы будете практически непобедимы. В замке Вам будут встречаться разные враги, характеристики которых приведены в таблице.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ВРАГОВ

	1	2	3	4	5
ДРУИД	20-45	50-60	20-40	5-10	60-90
СОЛДАТ	25-50	50-60	30-60	30-50	60-110
ЛУЧНИК	30	55	35	30	65
РЫЦАРЬ	50	60	100	50	--
СКЕЛЕТ	25-50	50-65	35-65	35-55	70-120
ВОДЯНОЙ МОНСТР	40	50	35	40	150
КАПИТАН	80	70	80	70	150

1. Уровень мастерства (владение оружием и.т.п.) - SKI (skill)
2. Ловкость, проворство, сообразительность - DEX (dextribity)
3. Сила - STR (strength)
4. Способность противостоять атакам врага - RES (resilence)
5. Жизнь - LIF (life)

После каждой выигранной схватки у Вас будет увеличиваться опыт (Experience), величина которого показывает процент выполнения игры. Сначала сражайтесь длинным мечом. Не тратьте имеющиеся у Вас заклинания на стражников, приберегите их для гномов-гремлинов, скрывающихся в лабиринтах сада. СОХРАНЯЕТЕСЬ ПЕРЕД КАЖДОЙ СХВАТКОЙ!!! Старайтесь угадать очередное направление удара врага и в зависимости от того, с какой стороны он бьет, блокируйте или парируйте его удары. После того как Вам удастся отразить удар противника, Вы можете нанести свой. У Вас есть две альтернативы: сделать выпад (LUNGE) или нанести рубящий удар сверху (HACK). Если Ваш удар достигает цели, враг теряет некоторое количество h.p. (от англ. "hit point" - жизненные силы). Чем меньше у него RES и SKILL, тем больший урон Вы ему нанесете. С каждым Вашим уда-

ром враг становится слабее и слабее, а пропорционально его жизни уменьшается мастерство (SKILL) и ловкость (DEX), то есть с каждым Вашим ударом ему будет труднее и труднее защищаться. Сражаясь с врагом, сначала наносите ему удары одного типа, но через некоторое время меняйте свою стратегию боя, чтобы сконфузить противника. Учтите, что, по мере прохождения игры, класс Ваших врагов будет становиться выше, поэтому желательно завладеть мечом крестоносца. Когда Вы берете новое оружие, Ваше мастерство падает до минимума, поэтому первые две - три схватки будут довольно трудными. Но не отчаивайтесь, меч крестоносца наносит очень мощные раны, а, когда Ваше мастерство повысится, схватки будут совсем нетрудными.

ЗАКЛИНАНИЯ

Ингредиенты для заклинаний очень ограничены, поэтому собирайте их повсюду. Кликайте на все, что Вы видите на экране. Кликайте на деревья, чтобы собрать листву, кликайте на лежанках в темнице, чтобы собрать насекомых, кликайте на отверстия и заглядывайте внутрь. Кликайте на череп, чтобы взять спрятанную там бутылку. Не избегайте тех участков, где Вы уже были, - они могут содержать что-то новое. После того как Вы соберете необходимые ингредиенты, можно заняться изготовлением заклинаний. Список их приведен ниже.

ЗАКЛИНАНИЯ И ИНГРЕДИЕНТЫ

Herbal Honey	Знания о растениях	Honey (Мед) Hay (Сено)
Alphabet soup	Дает знание, позволяющее читать древние руны	Dandelyons (Одуванчик) Elderberries (Плод самбука) Rose petals (Лепестки Розы)
Brain ache	Уменьшает мастерство противника во время схватки	Poppys (Мак) Mushrooms (Грибы) Maggot (Личинка)
Mind Locke	На короткое время уменьшает ловкость врага	Poppys (Мак) Maggot (Личинка) Bloode Root Кровавый Корень
Spagetty Confusion	То же самое, что и "Brain ache", но сильнее	Belladonna Белладонна parsley (Петрушка) White Wine (Белое вино) Witch Hazel (Лещина)
Sizzling egges	Сильное убийственное заклинание	Bird Egg (Птичье яйцо) Hellebore (Чемерица) Firethorn (Колючка) Water Lily (Водяная лилия)
Clotted surprise	Лечит легкие раны	Spider`s Web (Паутина) Hawthorn (Боярышник) Mosse (Мох)
Iced magick	Лечит серьезные раны	Hawthorn (Боярышник) Thistle (Чертополох) Blood Lily (Кровавая лилия)
Wooden heart in algae sauce	Лечит критические раны	Dogwood (Кизил) Bleeding heart (Кровавое сердце) Honey (Мед)
painfree	Снимает боль на три часа	White Whine (Белое вино) Black Lotus (Черный Лотос) Laudnum (Опиум)
Fire sponge	Создает огненную стену, которая длится 10 секунд, и уничтожает деревянное и ледяное оружие врага	Plaintain (Сорняк) Flame Flower (Огненный цветок) Moss (Мох)

Ice sponge	Создает ледяную стену продолжительностью на 20 секунд, которая может быть уничтожена огнем. Враги не смогут использовать оружие	plantain (Сорняк) Moss (Мох) Hawthorn (Боярышник)
Maidens turnover	В два раза уменьшает Ваши раны, нанесенные не магическим оружием	Maidenhair (Адиантум) Honey (Мед) Fern (Папоротник) Manticore hide (Кожа "мантикора") ***
Knightyme pleasure	Защищает от магического оружия и в два раза уменьшает раны, нанесенные обычным оружием	Bird`s Feather (Птичье перо) Deadly Nightshade (Ядовитый паслен) Beetles (Тараканы)
Lucky surprise	С каждым ударом врага повышает Вашу ловкость на 1/10, но если Вы будете блокировать или парировать удары, то Ваша ловкость снижается	Nettles (Крапива) Four Leaf Clover Четырехлистный клевер
propitious surprise	Действует также, как и "Lucky surprise", но без понижающего эффекта Вашей ловкости (DEX)	Aconite (Аконит) Nettles (Крапива) Four Leaf Clover (Четырехлистный клевер)
Monstera pie	Повышает силу, но уменьшает ловкость. Используйте в том случае, когда Вам нужно использовать тяжелые доспехи	Monstera (Монстера) parsley (Петрушка) Ivy (Плющ)
Glowing pride	Магический свет	Thistle (Чертополох) Dandelyon (Одуванчик) Flame Flower (Огненный цветок)
Mushroom tenderness	На короткое время увеличивает силу. Может быть использовано 4 раза	Hellebore (Чемерица) Elderberry (Плод самбука) Mushroom (Гриб)
Thorny splinter	Создает огненный кинжал, который наносит раны в 3 раза сильнее, чем обычный кинжал	Firehorn (Колючка) Nettles (Крапива)
Finger light	Уничтожает врагов волшебным светом	Earwigges (Уховертки) Deadly Nightshade (Ядовитый паслен) Beladonna (Белладонна)
Palmlight	Действует как "Fingerlight", но сильнее	Belladonna (Беладона) Mistletoe (Омела) Absinthe (Вермут) Centipedes (Многоножки)
Cat&dog broth	Дает Вам взрывпакет. Несколько слабее, чем "Fearful" (см. ниже)	Spider (Паук) Horsehair (Конский волос) Lily Flower (Цветок лилии) Witch Hazel (Лещина)
Demon`s brew	Дает Вам "Ужас" (Fearful) Наносит серьезные раны типу "нормальных" врагов. Сеет панику в рядах врага	Vampire`s dust (Пыль Вампира) Dragon`s Blood (Кровь Дракона) Deadly Nightshade (Ядовитый паслен)

*** Примечание. Manticore - мифическое чудовище с телом льва, хвостом скорпиона и головой человека. В данной игре это каменный оборотень (см. карту подземелья). Для заклинания Вам надо всего 3 кусочка его кожи.

Приготовить заклинания сможет только сама Эльвира, поэтому, собрав ингредиенты и захватив из библиотеки Магическую книгу ("Spell Book"), Вы должны зайти на кухню к Эльвире. Отдав ей книгу, кликните на Эльвире. Сбоку подсвечивается пункт"MIX". Затем появляется страницы книги с заклинаниями. Послетого, как Вы выберете нужное Вам заклинание, на правой странице появятся имеющиеся у Вас ингредиенты. На левую страницу Вы должны будете перенести то, что необходимо для приготовления данного заклинания. Кликните на "MIX". Учтите, если Вы три раза ошибетесь с ингредиентами, Вас выкинут в DOS и придется перезагружаться. Поэтому после каждого приготовленного заклинания запоминайтесь.

УПРАВЛЕНИЕ

Управление игрой осуществляется мышкой или курсорными клавишами и клавишей "INS". S - выключить звуковые эффекты, M - выключение музыки. Направляя курсор на разные опции, Вы также выполняете некоторые действия.



1. Здесь показывается сила удара, который Вы нанесли врагу.
2. Здесь показывается сила удара, который враг нанес Вам.

ВАЖНЫЕ МОМЕНТЫ

1. При входе в дом Вы услышите крик и перед Вами появляется Эльвира, которая скажет, что она не вернется на кухню до тех пор, пока Вы не разделаетесь с жирной кухаркой. Чтобы убить кухарку, Вам понадобится мешок с солью (он находится в камере пыток - см. карту темницы). Когда она возьмет тесак и пойдет к Вам, кликните на мешке с солью и используйте пункт "THROW". Соль полетит в кухарку, и она медленно осядет на пол. После этого Эльвира вернется на кухню.

2. В камере пыток Вам также понадобятся щипцы (TONGS). Если Вы просто возьмете их себе, то призрак палача выжжет Вам глаза. Щипцы можно унести с собой, только положив их в плавильный тигель (CRUSIBLE), который Вы должны заранее взять из кузницы после того, как Вы выплавите серебряную стрелу - см. пункт 3.

3. Человека-волка в хлеву можно убить только серебряной стрелой. Для этого соберите 10 стрел (меньшее количество стрел просто расплавится на огне). Две стрелы находятся в спальне вампирши. Чтобы взять их, Вы должны иметь при себе серебряное распятие (CRUCIFIX) из сарая в саду. Тогда она Вас не тронет. Стрелы находятся в платяном шкафу. Затем идите в кузницу и, положив в тигель стрелы и распятие, Вы получите серебряную стрелу. Идите в хлев и, используя серебряную стрелу, убейте оборотня-волка.

4. Гремлинов в лабиринте сада можно убить только заклинаниями. Но если Вы с самого начала будете сражаться с ними заклинаниями, то Вам их не хватит. Поэтому мой Вам совет - перед входом в лабиринт сложите свитки с заклинаниями в сумку, а, когда Вы увидите перед собой гремлина, быстро отступите назад, киньте сумку на землю и опять идите вперед. Гремлин ослепит Вас и утащит одну из Ваших вещей. После этого запомнитесь, вернитесь и возьмите сумку. Так можно пройти трех-четырех гремлинов - старайтесь держаться как можно дольше. Если Вы увидите, что после очередного ослепления игра становится неуправляемой, - смело нажимайте "RESET" (выгрузиться предусмотренной в игре опцией выхода невозможно) - это может означать только одно: Вас силком ведут к логову, в котором Вас ожидает неминуемая смерть. Входите в запомненную игру и теперь уже используйте заклинания. Когда Вы подойдете к логову в пещере, убейте оставшихся

гремлинов двумя заклинаниями и смело идите вперед. Больше ни одного гремлина Вы не встретите. Возьмите Кольцо Эльвиры (" ELVIRA`S RING ") и те вещи, которые гремлины похитили у Вас.

5. Когда Вы будете собирать ингредиенты для заклинаний в камерах темницы, пауки, уховертки и многоножки будут настолько малы, что заметить их на экране будет совсем невозможно. Поэтому, имея под рукой карту темницы, пользуйтесь следующим методом. Войдя в камеру, кликайте в пяти местах: на подушку, на лежанку, на покрытый сеном пол, на табуретку и на полку. Затем, используя опцию "ROOM", возьмите себе в "INVENTORY" все высветившиеся на экране предметы.

6. Когда Вы будете рассматривать поближе какие-нибудь предметы крупным планом (картины, мертвого сокола, труп), для того, чтобы снова вернуться в игру, Вам надо кликнуть на красной букве "R" (от англ. "Return" - вернуться) в нижнем правом углу экрана.

АЛГОРИТМ ПРОХОЖДЕНИЯ ИГРЫ

Победить в этой игре Вы сможете лишь тогда, когда убьете злую волшебницу Эмельду. Ее бессмертие спрятано в шкатулке (CHEST). Чтобы открыть шкатулку, Вам потребуется 6 золотых ключей. Имея при себе меч крестоносца и содержимое шкатулки, Вы убьете Эмельду и освободите Эльвиру от ее магических чар.

Итак, Вы должны собрать шесть золотых ключей.

1. Первым делом возьмите у хлева сено (Hay). Потом поверните налево и, убив стражника, зайдите в башню (она обозначена цифрой 18 на "Карте замка"). Там расположен колодец - спуститесь в него и над поверхностью воды возьмите мох (Moss). (В принципе, мох можно взять и позже, но я беру его сразу, чтобы не ходить попусту и не терять времени). Идите в замок на 1-й этаж. Возьмите в оружейной арбалет (Crossbow), длинный меч (Long sword) и щит (Large shield), используйте (USE) меч и щит; здесь можно оставить кинжал, который Вам дала Эльвира в начале игры, - ведь теперь у Вас есть длинный меч. Зайдите в библиотеку и возьмите там книгу заклинаний (Spell book) - она стоит слева в верхнем ряду книг. Зайдите в гостиную и, кликнув на растение в горшке, возьмите лист монстры (Monstera leaf). Зайдите в бар и возьмите бутылку вермута (Absinthe). Итак, Вы собрали на 1-ом этаже все, что может пригодиться Вам в дальнейшем. Учтите: перед каждой дверью на Вашем пути будут стоять стражники, постарайтесь победить их без потерь. Помните - ЗАПОМИНАЙТЕСЬ перед каждой схваткой. Поднимайтесь на 2-ой этаж.

2. Найдите стрелы (bolt) в комнатах, обозначенных на "Карте второго этажа" цифрами 2 (стрелы в шкафу и в тумбочке), 3 (стрелы в ящиках кровати) и 7 (стрелы в комоде). Теперь у Вас есть восемь стрел для арбалета, последние две стрелы лежат в шкафу в спальне у вампирши. Не советую Вам заходить к ней без распятия (Crucifix). Возьмите библию (Bible) в спальне священника (обозначена цифрой 4) - она понадобится Вам, чтобы завладеть мечом крестоносца. Идите в ванную (цифра 8). Кликните на отверстие в стене, загляните внутрь (опция "LOOK IN") и возьмите там опиум (Laudanum). На 2-ом этаже Вам встретится закрытая дверь (The door is locked) - за ней находится спальня Эльвиры. Не забывайте при собирании стрел пользоваться опциями "OPEN" (Открыть) и "LOOK IN" (Заглянуть) для открывания и просмотра содержимого ящиков и шкафов. На 2-ом этаже Вам также придется сражаться со стражниками, причем они могут выходить из тех комнат, где Вы уже были. Поэтому - ЗАПОМИНАЙТЕСЬ. Спускайтесь на 1-ый этаж и идите вниз по лестнице в кухню (цифра 13 на карте).

3. На кухне Вас встретит Эльвира. Повернитесь направо и возьмите на полке в кладовке банку меда (Jar of clear honey). Повернитесь налево, отдайте Эльвире книгу заклинаний (Spell book). Приготовьте заклинание "Herbal Honey", которое даст Вам знания о растениях. Без этих знаний Вы не распознаете ни одного растения в огороде и в саду. Возьмите книгу заклинаний у Эльвиры обратно и идите к выходу из замка в сад (ворота в сад обозначены на "Карте замка" цифрой 16). Если Вы забыли, как готовить заклинания, прочитайте абзац после "Таблицы заклинаний".

4. Убейте стражника у ворот и выходите в сад. Возьмите слева Красную колючку (Firethorn Berries) и справа - Кизил (Dogwood). Повернитесь назад и возьмите Огненный цветок (Flame Flower). Развернитесь и идите по дорожке налево к двери в огород. Повернитесь направо. Вдали Вы увидите мишень для стрельбы из арбалета. Кликните на левый верхний угол экрана и возьмите Омелу (Mistletoe). Поверните налево. Возьмите слева Мак (poppys) и Боярышник (Hawthorn Berries), а в правом верхнем углу экрана - Адиантум (Maiden Tree Leaves). Дверь в огород закрыта - Вам нужен ключ. Сделайте шаг вперед и пройдите в арку. Возьмите растущий перед стогами справа и слева Клевер (Clover) и поверните направо. Идите вперед, минуя табличку "MAZE", и заверните налево к сараю. Возьмите справа над сараем ядовитый паслен (Deadly Nightshade), а слева - Белладонну (Belladonna). Вой-

дите в сарай, возьмите Распятие (Crucifix) справа от трупа. Загляните в коробку, стоящую на столе, и возьмите ключ (Small key) от двери в огород. Кликните на труп и возьмите 2 личинки (Maggot). Выходите из сарая. Поверните направо и возьмите грибы (Mushrooms), растущие на дорожке. Повернув налево, подойдите к двери в огород.

5. Откройте дверь (опция "UNLOCK", затем опция "OPEN") в огород. Убейте двух стражников и выпейте (опция "CONSUME") бутылку с заклинанием "Herbal Honey". В огороде возьмите: Одуванчик (Dandelion), Плод самбука (Elderberies), Розу (Rose), Петрушку (parsley), Кровавый корень (Bloode Root), Лещину (Witch Hazel), Чемерицу (Hellebore), Кровавое сердце (Bleeding Heart), Сорняк (plantain), Аконит (Aconite). Выходите из огорода налево и идите к входу в лабиринт (табличка "MAZE").

6. Перед входом в лабиринт подготовьтесь, как указано в параграфе "Важные моменты" пункт 4. Помните, Вам нужно добраться до пещеры гремлинов и убить их всех. Поэтому я советую Вам с самого начала пробираться к входу в логово гремлинов, не отвлекаясь на собирание ингредиентов в разных тупиках. Потом, когда Вы убьете гремлинов в пещере, в лабиринте Вам никто не встретиться и Вы сможете спокойно собрать все находящиеся в лабиринте предметы. Когда гремлины ослепляют Вас, они крадут что-нибудь из Ваших вещей и сносят их в свою пещеру. Поэтому, когда Вы доберетесь до их логова, используйте опцию "ROOM" и заберите все свои вещи из пещеры. Взяв кольцо Эльвиры, пройдите к бассейну с водой (обозначен на карте лабиринта цифрой 6) и соберите ингредиенты: Лилии, Черный лотос и Водоросли ("Blood lily", "A Lily leaf", "A pong algae", "Black lotus", "A Lily"). Возвращайтесь назад к табличке "MAZE", собирая по пути ингредиенты. Всего в лабиринте Вы должны собрать: Чертополох (Thistle) - растет в двух местах, Птичье яйцо (Bird`s egg), Крапиву (Nettles) - растет в трех местах, Папоротник (Fern). Запоминайтесь на развилках; чтобы легче было понять, где Вы находитесь, пользуйтесь картой лабиринта. После лабиринта возвращайтесь в замок и идите в темницу.

7. Вход в темницу на "Карте замка" обозначен цифрой 2. В темнице Вам будут противостоять скелеты, которые неплохо сражаются. Собирайте ингредиенты для заклинаний так, как указано в параграфе "Важные моменты" (пункт 5). Не заходите в пустые камеры - там Вас могут ждать скелеты-стражники. После того как, собирая ингредиенты Вы доберетесь до камеры пыток, следуйте таким указаниям. Запомнясь перед дверью, убейте находящегося за ней скелета. Сражается он очень хорошо, так что Вам придется попотеть, чтобы убить его без потерь для себя. После этого входите в камеру. Кликните на кольцо в полу и возьмите его себе в "INVENTORY". Теперь кликните на отверстие, образовавшееся в полу. Возьмите скелет и 1-ый золотой ключ от шкатулки. После этого возьмите мешок с солью (Salt) около стола. Ни в коем случае не берите щипцы (pair of tongs), которые лежат на столе. В противном случае призрак палача убьет Вас. Выйдя из камеры пыток, соберите оставшихся в темнице насекомых и выходите во двор. Всего в темнице Вы можете собрать: 5 многоножек (Centipede), 4 паутины (Spider`s web), 9 пауков (Spider), 5 уховерток (Earwig) и 5 тараканов (Beetle). Кроме всей этой гадости, Вам придется тащить с собой и скелет, который Вы должны положить в пустой саркофаг в подземелье, но об этом - потом.

8. Идите к входу в замок и зайдите вовнутрь. На лестнице Вы услышите крик и перед Вами предстанет Эльвира. Она расскажет Вам о том, что на кухне появилась старуха-кухарка, и попросит Вас убрать ее из дома. Смело идите на кухню и, когда кухарка будет брать с полки тесак, бросьте (THROW) соль в кухарку. После этого Эльвира вернется на кухню. Отдайте Эльвире книгу заклинаний (Spell book). После этого возьмите со стола пару перчаток (Oven gloves), которые понадобятся Вам, чтобы не обжечься при прикосновении к горячим вещам. Прежде всего, приготовьте заклинание "Glowing pride". Затем повернитесь налево и кликните на пищевой лифт. Эльвира откроет перед Вами дверь лифта. Возьмите "Glowing pride" и бросьте его в шахту лифта. После этого кликните на шахту лифта. Эльвира залезет в лифт и принесет Вам 2-ой золотой ключ от шкатулки. Развернитесь и возьмите на полках кладовой Белое и Красное вино. Повернитесь налево и займитесь приготовлением заклинаний. Я обычно готовил такие заклинания: "palmlight" - очень сильное заклинание пригодится в сражение с капитаном стражников, "Wooden heart in algae sauce" - “лесное сердце” типа того, что дала Вам Эльвира в начале игры (приготовьте его как можно больше), "Fingerlight" - также очень мощное убийственное заклинание. Также Вы можете приготовить несколько заклинаний на свое усмотрение. После того, как Вы сделали все заклинания, которые Вам нужны, выходите из кухни и поднимайтесь на второй этаж.

9. Поднимитесь на второй этаж и зайдите в спальню вампирши. Так как у Вас есть распятие (Crucifix), она Вас не тронет. Возьмите оставшиеся две стрелы в платяном шкафу - без них Вы не сможете убить человека-волка. Теперь выходите за дверь и спускайтесь на первый этаж. Идите к входу в церковь. Подойдите к ка-

федре проповедника. Проверьте, есть ли у Вас библия из спальни священника. Кликните на кафедру, чтобы получить более крупный план. Возьмите Кольцо Эльвиры (Elvira`s ring) и положите кольцо в углубление креста (Silver cross) на столе. Лучи заходящего солнца осветят крест и, фокусируясь в кольце, пробьют проход в кафедре. Зайдите в образовавшееся отверстие. Возьмите корону (Crown) на каменном постаменте. Подойдите к картине (Old painting). Возьмите библию и загляните в нее. Используйте (опция "USE") заклинание проповедника (prayer scroll), которое Вы найдете в библии. Картина треснет, и за ней Вы увидите мумию короля. Возложите корону (Crown) на голову короля и только после этого возьмите из его рук меч (если Вы нарушите эти указания, Вас завалит каменными плитами). После этого Вы можете спокойно выходить из церкви. Теперь у Вас появился меч крестоносца (Crusader`s sword), поэтому сразу же начинайте применять его в сражениях (опция "USE"). Старый меч Вы можете выкинуть. Но вместе со старым мечом уйдет и Ваше мастерство, так что первые три-четыре драки Вам придется попотеть. Но вскоре Ваше оружие будет наносить такие сильные раны, что Вы сможете убивать своего врага первым ударом. После того как Вы побывали в церкви, выходите во двор.

10. Выйдя из замка, Вы должны зайти в кузницу. На пороге Вас будет ожидать стражник. Убейте его и заходите вовнутрь. Возьмите плавильный тигель (Crucible) из коробки и поставьте его на огонь. Положите распятие (Crucifix) в тигель, а затем положите туда имеющиеся у Вас десять стрел. Таким способом Вы выплавите серебряную стрелу, которой можно убить человека-волка. После этого снимите с огня тигель и возьмите его с собой. Выходите из кухни и идите в хлев. Там, у дальней стены, Вас будет ждать оборотень. Используйте (опция "USE") серебряную стрелу в тот момент, когда он побежит на Вас. В самом дальнем стойле для лошадей, за кольцом на стене, Вы найдете 3-ий золотой ключ. После этого развернитесь, сделайте шаг вперед, снова развернитесь и возьмите висящий на деревянной перегородке лошадиный волос (Horse hair). После этого выходите из хлева и идите к воротам, ведущим в сад.

11. Прежде всего, подойдите к мишени (на "Карте сада" обозначена цифрой 7) и потренируйтесь в стрельбе из арбалета (используйте (опция "USE") арбалет до тех пор, пока не попадете в центр мишени). После этого соберите все выпущенные Вами стрелы. Развернитесь и поверните направо, после этого идите вперед до упора, там Вы увидите сокольничего с соколом. Кликните на арбалет и, когда сокольничий выпустит сокола и тот кинется Вам в лицо, выстрелите из арбалета. Призрак сокольничего растает в воздухе, а мертвая птица упадет на землю. Кликните на упавшего сокола и возьмите у него с лапки 4-ый золотой ключ. Также заберите у него из груди свою стрелу и возьмите соколиное перо (Bird`s feather). После этого Вы можете вернуться в замок и зайти к Эльвире на кухню, чтобы приготовить заклинания. Затем идите к главным воротам замка к комнате капитана стражи.

12. Идите к комнате капитана стражи (на "Карте замка" она обозначена цифрой 6). Сейчас Вам предстоит самая трудная драка за всю игру. Я проходил ее так: выпейте (опция "CONSUME") бутылочку с заклинанием "palmlight". После этого войдите в комнату капитана и быстро примените (опция "USE") заклинание "palmlight". Если Вы успеете использовать его два раза, то капитан погибнет, если же только один, то Вам все равно будет гораздо легче сражаться с ним. Учтите, он также вооружен мечом крестоносца. После того как Вы убьете капитана стражи, взгляните на доску объявлений над его столом. Снимите с доски записку (Note) и за ней Вы увидите 5-ый золотой ключ. После этого верните записку на место и выходите во двор.

13. Шестой ключ находится у рыцаря в башне замка. Идите к башне, которая на "Карте башен" обозначена цифрами 5 и 6. Убейте стражника у входа и поднимайтесь на второй этаж. Там Вас встретит стражник в очень прочной кольчуге. Убив его, откройте дверь на галерею и идите в башню над главными воротами (на "Карте башен" обозначена цифрой 8). Там Вас встретит еще один стражник, тоже в кольчуге. Откройте дверь и выходите на галерею в противоположную сторону. Там, на Вас нападет бессмертный рыцарь, которого Вы сможете убить только стрелой из арбалета. Истекающий кровью рыцарь упадет в ров с водой, который окружает замок со всех сторон. Вам надо найти его тело, чтобы получить золотой ключ. Пробраться в ров можно только через колодец по подводному ходу. Посредине подводный ход перекрыт решеткой, запертой на ключ. Этот железный ключ находится в катакомбах и его охраняет оборотень (монстр, вооруженный камнем). Поэтому зайдите в башню, обозначенную на "Карте башен" цифрами 3 и 4, спускайтесь вниз и выходите во двор.

14. Идите к входу в подземелье (на "Карте башен" обозначен цифрой 3). В катакомбах подземелья Вашими врагами будут водяные монстры. Для того чтобы убить их, Вам нужно будет сначала отрубить чудовищу руку, а потом расколоть череп. Поэтому ЗАПОМИНАЙТЕСЬ перед каждым сражением. Итак, Вы вошли в ка-

такомбы. Поверните направо, идите вперед и на первой развилке снова поверните направо. Идите прямо. Коридор сделает два поворота налево. После второго поворота запомнитесь. Здесь Вас будет ждать чудовище (монстр с камнем). Чтобы убить его, нужно нанести только один точный удар. Но, если он заденет Вас своим камнем, Вы потеряете сразу десять h.p. После того как Вы отрубите ему руку, возьмите из кисти чудовища камень. Это тоже оружие, и Вы можете использовать его в сражениях (мне лично больше нравится меч). После этого, убив очередного водяного монстра, зайдите налево в усыпальницу (на "Карте подземелья" обозначена цифрой 4) и возьмите железный ключ (Iron key) в саркофаге. После этого идите по коридору в том же направлении и на развилке поверните направо. Коридор опять сделает два поворота налево. За вторым поворотом расположена усыпальница с двумя саркофагами. Левый саркофаг пуст, положите в него скелет и пусть там себе и покоится. Если открыть крышку правого саркофага, то из него польется вода - это и есть вход в подводный лабиринт, сообщающийся с колодцем и рвом (см. "Карту подводного хода"). Можно сразу нырнуть и поплыть искать тело рыцаря, а можно сначала взять бутылку с кровью дракона (обозначена цифрой 6 на "Карте подземелья"). Но помните: в подземелье очень мало воздуха и время у Вас ограничено.

15. Итак, Вы плывете по подводному ходу. Вскоре над Вами будет выход в колодец. Всплывите, сделайте глубокий вдох и снова нырните вглубь. Проплыв вперед еще несколько метров, Вы увидите железную решетку. Откройте ее ключом из катакомб (опция "UNLOCK") и сделайте два гребка вперед. Теперь всплывите наверх и сделайте вдох. Помните - Ваше время пребывания под водой ограничено. Как только Вы увидите сообщение, что у Вас мало воздуха (You are running short in air) - немедленно всплывайте. Теперь поверните налево и снова погрузитесь в воду. Сделайте четырнадцать гребков вперед и на дне рва увидите тело рыцаря. Возьмите у него последний 6-ой золотой ключ, и снова всплывите для вздоха. Развернитесь, погрузитесь в воду и сделайте четырнадцать гребков, чтобы вернуться к решетке. Поверните направо и вернитесь по подводному ходу к колодцу. Всплывите, развернитесь и по веревке вылезайте из колодца наверх.

16. Отправляйтесь в темницу и, войдя в камеру пыток, возьмите клещи (pair of tongs). Помните - их надо положить в контейнер (тигель), в противном случае Вас схватит призрак палача. Идите в кухню. Выньте клещи из контейнера, кликните на раскаленный уголь (burning coal) и перенесите его себе в "Inventory". Клещи автоматически схватят раскаленный уголь. (Если Вы будете нырять в воду, то уголь погаснет; Вы можете зажечь его - надо вернуться в кухню и бросить уголь в печь (oven). Идите в башню с колодцем (обозначена цифрой 18 на "Карте замка"). Поднимитесь по ступеням вверх на один этаж, пройдите прямо через двери на галерею и подойдите к другой башне. Войдите через дверь в башню, развернитесь и поднимитесь вверх по лестнице к пушке (cannon). Используйте клещи с горящим углем для поджигания фитиля пушки. Пушка выстрелит и разрушит часть башни. В разрушенной части башни находится шкатулка (chest). В шкатулке (Chest) Вы найдете две вещи: древний свиток (Scroll) и кинжал (Ceremonial dagger). Сначала возьмите только свиток заклинаний (Scroll), а кинжал оставьте в шкатулке. Теперь перенесите кинжал (Dagger) из шкатулки в комнату так, чтобы он исчез с экрана. Затем кликните на "R". Бросьте Вашу сумку на землю. После этого, используя опцию "ROOM" возьмите кинжал и перенесите его в Вашу сумку, которая также лежит в комнате. После этого возьмите Вашу сумку обратно. ЕСЛИ ВЫ НАРУШИТЕ ЭТОТ ПОРЯДОК ДЕЙСТВИЙ, ТО ПОПЛАТИТЕСЬ ЖИЗНЬЮ!!! После этого идите в башню, из которой начинается вход в катакомбы.

17. Итак, чтобы успешно закончить игру, Вам надо убить злую волшебницу Эмельду, которая скрывается в подземной пещере в катакомбах. Вы вошли в катакомбы. Поверните направо, идите прямо, а на первой развилке поверните налево. Через несколько шагов Вы увидите развилку и маленькое отверстие на пересечение двух дорог. Кликните на отверстие и опустите туда камень, который Вы добыли у каменного монстра в катакомбах. Это вызовет камнепад и отверстие расширится. Теперь проверьте, есть ли у Вас меч крестоносца, древний свиток заклинаний (Scroll of spiritual mistery) и кинжал (Ceremonial dagger). Если Вы нашли все эти предметы, смело идите в расщелину. Там Вы увидите Эмельду, которая станет приближать Вашу смерть. Действуйте очень быстро. Вонзите меч крестоносца в пентаграмму в середине зала. Эмельда отшатнется от Вас. Используйте свиток (Scroll of spiritual mistery), чтобы ослабить Эмельду. После этого нанесите последний удар, используя кинжал (Ceremonial dagger), и Эмельда будет повержена. На этом Ваша роль в игре оканчивается. Конечно, Вы получите благодарность от Эльвиры, но лично я считаю, что сидеть за компьютером в течение трех часов ради этого не стоит. Но это только мое мнение...

ELVIRA II: THE JAWS OF CERBERUS

Фирма - ACCOLADE. Год выпуска - 1991.
Монитор - VGA. Размер - 5,8 Mb.

Технические требования: процессор 386 и выше, 2MB RAM, 6MB на жестком диске, VGA монитор, мышь. Игра поддерживает звуковые карты "ROLLAND" и "SOUND BLASTER".

Предупреждение: Эта игра относится к разряду тех игр, которые не дают Вам никакого предупреждения, если Вы сделаете что-то не то; и эта ошибка заставит Вас вернуться в запомненную игру. Поэтому, играя в "Эльвиру 2", советую Вам не стирать файлы с запомненными местами, чтобы Вы в любой момент могли вернуться в запомненную игру. Ниже приводится список вещей, которые обязательно должны быть при Вас и их ни в коем случае не надо использовать для приготовления заклинаний. Silver crusifix (распятие) - отпугивает вампиров. 10 black candles (черные свечи) - пригодятся в конце игры. Box of matces (коробка спичек) - ими Вы подожжете свечи. Wirecutters (плоскогубцы) - нужны для перерезания проволок Франкенштейна Chalise in altar room (сосуд в комнате у алтаря) - наполнен кровью. Bible adressed to the priest (библия священника) - ингредиент для восстанавливающего заклинания.

Тот, кто раньше играл в "Эльвиру 1", помнит, чем она кончилась. Убив злую волшебницу Эмельду, Вы освобождаете Эльвиру. Теперь, несколько веков спустя, Эльвира снова нуждается в Вашей помощи. Действие игры происходит в наше время, совмещая фантастику и колдунов с обыденной обстановкой. Эльвира находится в большом доме с привидениями. Ваша цель пробраться к ней и передать ей книгу заклинаний. Лабиринты и переходы дома очень запутаны.

Итак, Ваша первоначальная миссия - освободить Эльвиру из третьей студии. В каждой студии есть своя Эльвира, но первые две Эльвиры, которых Вы найдете, всегда будут атаковать Вас. И только одна, настоящая, пойдет вместе с Вами. После нахождения каждой из Эльвир Вы получите определенную вещь, которая понадобится Вам в конце игры. Затем Вам надо раздобыть три вещи, заколдованные индейцем - сторожем в подвале. Но для начала Вы должны добыть ему трубку (pipe). Потом Вам необходимо найти святого монаха, который нарисует Вам пентаграмму. После этого можете смело вызывать Цербера и, используя священные вещи, уничтожить его.

В самом начале игры Вы стоите на тропинке, ведущей к воротам дома. Через несколько секунд перед Вами появится Эльвира. Она расскажет Вам историю своего похищения и попросит передать ей волшебную книгу. После этого она исчезнет. С этого момента Вы сможете готовить заклинания тогда же начинаются Ваши самостоятельные действия. При загрузке игры Вам предлагают выбрать Ваш уровень 1-4. Чем выше Ваш уровень, тем лучше Вы готовите заклинания, но тем слабее Ваше тело. В игре Вам придется сражаться с врагами, поэтому я немного опишу тактику Битв.

СРАЖЕНИЯ

Запомните основное правило: вначале старайтесь избегать столкновений с врагами, так как они могут закончиться для Вас очень плачевно. Если Вы уж вступили в драку, то ни в коем случае не отступайте, так как удар в спину остается за врагом. Вы можете драться четырьмя стилями. Самый простой из них - "нормальный". Кликая на врага курсором, Вы наносите ему удар. Также Вы можете занять оборонительную позицию и отражать удары врага в момент их нанесения. Существует еще так называемый "Волчий стиль", когда Вы комбинируете неожиданные выпады с оборонительными позициями. В начале каждого сражения выберите иконку с изображением меча. Далее Вам предлагается выбрать стиль и занять боевую стойку. Слева на красной шкале показывается мощность удара врага, а справа на зеленой - сила Вашего удара. По мере прохождения игры Ваши боевые характеристики будут улучшаться и уже где-то с пятого уровня драки не будут представлять для Вас никакой трудности.

МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ

Магии в этой игре предоставляется немаловажная роль. Ваши магические способности будут возрастать вместе с повышением Вашего уровня. Чем больше Ваш уровень, тем больше заклинаний Вам доступно. В игре нет никакого описания о том, какие ингредиенты надо использовать для данного заклинания, поэтому Вы можете потерять некоторые важные компоненты. Во избежание этого ниже приводится список заклинаний и способ их приготовления.

УРОВЕНЬ	НАЗВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ	КОМПОНЕНТЫ
1	Bless (Благословение)	Holy water (святая вода), Crucifix (распятие)
1	Ice dart (заморозка)	Holy water (святая вода), Crucifix (распятие)
1	Healing hand (исцеляющие руки)	Holy water (святая вода), Crucifix (распятие)
1	Unseen shield (невидимый щит)	Holy water (святая вода), Crucifix (распятие)
2	Breath underwater (подводное дыхание)	mushroom, bread, food (хлеб, грибы, еда)
2	Glue (Клей)	Glue (клей)
2	Luck (Удача)	Horseshoe, porcelain lucky cat (подкова, фарфоровый кот удачи)
2	Protection (Защита)	Metal headbend (металлическая лента на голову)
3	Antidote (Противоядие)	Yellow flask, red mushroom (красный гриб, желтая бутыль)
3	Brainboost (Усиление интеллекта)	Computer diskettes (дискеты для компьютера)
3	Courage (смелость)	Wine, gin (вино, джин)
3	Detect trap (Находить люки)	Glass vase, glass pitcher, wine glasses (стеклянная ваза, стеклянный кувшин, бокалы для вина)
3	Turn undead (Лишение бессмертия)	A brain (мозг)
4	Buoyancy (Плавучесть)	Fish bones (рыбьи кости)
4	Fireball (Шаровая молния)	Papers, memo, calendar, newspaper (бумаги, записки, газета, календарь...все, что горит)
4	Telekinesis (телекинез)	radio (радио)
4	Revive (Воскрешение)	Cheese (сыр)
5	Herbal healing (Травяное лечение)	Mushroom (грибы)
5	Holy blast (Святой взрыв)	Holy water, golden cross, silk from church, prayer book, candlestick (святая вода, золотой крест, серебро из церкви, книга проповедника, подсвечник)
5	Resist fire (Защита от огня)	Fire extinguisher (огнетушитель)
5	Magic muscles (Волшебные силы)	Silver candlestick, plate setting, pen, knife, wrench (серебряный подсвечник, ручка, нож, гаечный ключ, подставка для тарелок)
6	Detect magic (Предчувствие магии)	Yellow crystal, quartz (желтый кристалл, кварц)

УРОВЕНЬ	НАЗВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ	КОМПОНЕНТЫ
6	Fear (Страх)	Eye from a witch (глаз ведьмы)
6	Mindlock (Замок ума)	Padlock, book (замок, книга)
7	Summon storm (Вызвать шторм)	Barometer (барометр)
7	Lighting bolt (Молния)	Blue gem, wrench, candelbrum, plate setting (синий камень, гаечный ключ, подставка для тарелок, канделябры)
8	Illusion (Иллюзии)	Mirror (зеркало)
8	Absorb magick (Всасывающее заклинание)	Red crustal, towel, sponge (красный кристалл, полотенце, губка)
9	Cure wouds (Лечение)	Holy water (святая вода)
9	Nova (Обновление)	Gin, bourlon (джинн, бурлон)
9	Bind demon (Связать демона)	Scroll of bindig, coil of rope (свиток связывания, кусок веревки)
10	Ressurect (Оживление)	Basket of eggs, bible adressed to the priest, heart, brain (мозг сердце, яйца, библия священника)

Для приготовления заклинаний Вы должны произвести следующие действия. Кликните на иконке с изображением раскрытой книги. Перед Вами появится список заклинаний. Выберите то, которое Вы хотите приготовить, и кликните на его название мышкой. На появившейся картинке перенесите в четыре пустых квадрата нужные для этого заклинания ингредиенты и кликните курсором на надписи "MIX". Потом, когда Вы кликните на иконку с книгой, внизу появится символическое изображение этого заклинания и, кликнув на нем, Вы сможете его использовать. Но при произнесении каждого заклинания тратится несколько единиц магической силы, поэтому используйте магию только в самых необходимых случаях.

УПРАВЛЕНИЕ

Чтобы совершить какое-нибудь действие в этой игре, Вы должны кликнуть на соответствующей иконке. Иконка "Рот" используется для разговора с персонажами, попадающимися Вам на пути. Иконка "Книга" предназначается для применения магии. Кликнув на иконку "Чемодан", Вы увидите предметы, находящиеся в Вашей сумке. Иконка "Меч" дает Вам право выбрать стиль сражения. Иконка с изображением пустой комнаты предоставляет Вам отчет о предметах, находящихся в этом помещении. Передвижение осуществляется с помощью стрелок.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Некоторые люди, играя в эту игру, совершают ошибки во время ее прохождения, а потом расплачиваются за свою невнимательность. Поэтому я хочу предупредить остальных, чтобы они воспользовались опытом других, а не учились на своих ошибках.

Вы, наверное, уже заметили, что иногда существует два пути решения поставленной задачи или составления заклинания. Эта свобода выбора как бы добавляет игре реализм. Как обычно, это создает и некоторые проблемы, например, Вы решили использовать вещь в качестве ингредиента для какого-нибудь заклинания, а позже оказалось, что она была нужна Вам совсем для другой цели. Но для начала два важных момента:

1. В первой аудитории, когда Вы найдете Франкенштейна, Вы, может быть, захотите оживить его, но Вам сначала нужно пройти вторую аудиторию. Не будьте слишком любопытны, Ваш уровень, в конечном счете, должен быть равен хотя бы девяти, прежде чем Вы сможете его оживить. Я не хочу портить Вам интерес, поэтому просто скажу: "НЕ КЛИКАЙТЕ КУРСОРОМ НА ЕГО ГОЛОВЕ, КОГДА ВЫ ДЕРЖИТЕ В РУКАХ КЛЕЩИ". Если Вы сделаете это, а потом посмотрите на его лицо (полный экран), Вы сделаете дальнейшее прохождение игры невозможным. Так что не надо испытывать судьбу до тех пор, пока Ваш уровень не станет равен девяти и только после этого Вы можете смело его оживлять.

2. В первой аудитории перед тем, как отправиться дальше, проверьте, включили ли Вы элеватор и есть ли у Вас радио.

ПОЯСНЕНИЯ

1. Чтобы оживить Франкенштейна, Вы должны достать (copper rod) медный прут из подвала и поместить его на крышу как громоотвод. После этого произнесите заклинание, вызывающее шторм с грозой (Summon Storm) (для этого Ваш уровень должен быть равен девяти). Потом вернитесь назад в комнату Франкенштейна. Теперь, если Вы повернете левый рычаг вниз, а правый рычаг вверх, то Франкенштейн встанет и пойдет по направлению к Вам. После того как он сделает несколько шагов, кликните на его голове (а именно, на проводах, ведущих к его голове, чтобы их перерезать). Для этого Вам понадобятся плоскогубцы (Wirecutters) из машины Эльвиры. Если Вы успеете вовремя перерезать провода, Вам удастся открыть дверь Франкенштейна. Если же Вы не успеете сделать это, он убьет Вас. Если же Вы перережете провода слишком рано, дверь не откроется. ЭТО УЖЕ ПРОБЛЕМА... Поскольку после того, как Вы перережете провода на голове Франкенштейна, он не сдвинется с места. И Вы не сможете проникнуть в комнату за ним. Вероятнее всего, Вам несколько раз придется возвращаться в запомненную игру, прежде чем Вы сможете выбрать нужный момент.

2. Чтобы достигнуть четвертого уровня в первой аудитории, Вы, раскачавшись на веревке, прыгаете через пропасть. Пути обратно нет. Но, достигнув четверного уровня и использовав телекинез (Telekinesis spell) (для этого Вам нужно радио), Вы сможете получить ключ от подъемника, который находится в сумке у человека-паука. После этого Вы сможете покинуть четвертый уровень, проехав на подъемнике. Вы также можете пройти первую аудиторию более длинным путем, но кому это нужно?

Вам нужен маленький серебряный крест (он Вам дается в начале игры), поэтому не используйте его для приготовления заклинаний.

УДАЧИ ВАМ!!!

Тем, кому захочется выиграть в этой игре самому, не надо читать оставшуюся часть инструкции. Тот же, кто хочет быстро дойти до конца, может садиться за компьютер и начинать. Итак...

АЛГОРИТМ ПРОХОЖДЕНИЯ ИГРЫ

1. Возьмите кусок скалы в нижнем правом углу экрана, потом сделайте шаг вперед, поверните направо и, пройдя чуть-чуть вперед, бросьте камень в стекло. После этого Вы сможете войти внутрь комнаты охранника. Откройте дверь туалета и, подождав немного, когда оттуда вывалится труп охранника, снимите у него с пояса ключ. Подойдите к пульту и кликните курсором на клавиатуру. Вставьте ключ в скважину и наберите код - 8765. Теперь главные ворота открыты, и Вы можете войти во двор.

2. Подойдите к машине Эльвиры и откройте багажник. Возьмите коробку с инструментами, откройте ее и возьмите их. Плоскогубцы находятся внутри.

3. В здании Вы обнаружите лифт. Спуститесь в подвал и там Вы найдете сторожа-индейца. Поговорите с ним, и Вы получите некоторую информацию. Не упоминайте огненную воду (fire water) до последнего. Сзади сторожа находится ледяная комната. Там обитает призрак, который охраняет медный прут (copper rod). Потратьте заклинание шаровой молнии (fireball), чтобы согреть комнату, и берите медный прут. После этого вернитесь к лифту и поднимитесь на второй этаж.

4. На втором этаже очень много комнат. Исследуйте все и найдите радио и дискеты. В раздевалке находится ведьма, убейте ее и возьмите у нее глаз. Наденьте костюм сэра "Raleigh". Таким образом, Вы получите рапиру (это самое мощное оружие до тех пор, пока Вы не найдете меч в катакомбах). Возьмите две бутылки вина в комнате директора. Они понадобятся Вам для заклинания смелости (courage spell). После этого вернитесь на первый этаж. Отсюда Вы сможете попасть в любую из трех аудиторий.

ПЕРВАЯ АУДИТОРИЯ

5. В катакомбах есть четыре уровня соединенных между собой лестницами, идущими вверх и вниз. К лифту нет доступа пока Вы не достигните четвертого уровня. Включите лифт, когда вы будете на первом уровне, иначе позже Вы не сможете пользоваться лифтом.

6. Внутри пещеры (cave) находится скорпион, охраняющий манускрипт (scroll of binding), - обязательно возьмите этот свиток.

7. В одной из пещер находится озеро (pool). Потратьте заклинание, чтобы дышать под водой (breath underwater), и сбросьте с себя все лишнее перед входом в воду. Убейте существо в воде и возьмите моток веревки на дне. Ее вес не позволит Вам выйти наружу, если у Вас будет слишком много вещей. Иначе Вам придется произнести заклинание плавучести (buoyncy), если Вы уже нашли рыбьи кости в третьей аудитории.

8. Где то на третьем уровне находится тупик с двумя лозами (vine), которые Вы можете срезать. Возьмите длинную лозу, чтобы, повиснув на ней, перепрыгнуть через провал. Перепрыгнуть назад Вы не сможете, поэтому проверьте перед прыж-

ком, есть ли у Вас радио (radio) и заклинание телекинеза (telekinesis) с собой. В противном случае, вернитесь в здание и найдите эти вещи.

9. Перепрыгнув на другую сторону провала, постарайтесь найти труп. После этого потратьте заклинание телекинеза (telekinesis), чтобы достать бумажник из центра паутины. Откройте бумажник и достаньте ключ от лифта. На другом конце провала Вы увидите гигантского паука. Потратьте заклинание заморозки (ice dart), и паук переползет на Вашу сторону и начнет приближаться к Вам. Когда он появится, двигайтесь обратно и быстро уходите с этого места.

10. Найдите лифт на этом уровне. Откройте его и идите на другую сторону. Закройте дверь лифта, иначе потом Вы не сможете воспользоваться этим подъемником. Если Вы не завлекли паука через пролом, он появится здесь и скорее всего убъет Вас. Идите по проходу вперед и спуститесь вниз по паутине. Здесь находится первая Эльвира. Добудьте у нее томагавк. Идите вниз и воспользуйтесь лифтом, чтобы добраться до первого уровня. Если Вы не закрыли двери лифта, Вам придется возвращаться назад тем же путем, которым Вы сюда пришли. Идите во вторую студию.

ВТОРАЯ АУДИТОРИЯ

11. В этом наводненном призраками доме очень много комнат. Идите в гостиную и возьмите барометр, но не входите в проход, в котором промелькнет женская фигура. Для того, чтобы убить этого зомби, Вам понадобится заклинания смертности (turn undead).

12. Войдите в столовую. Убедитесь в том, что у Вас есть хотя бы одно заклинание шаровой молнии (fireball), прежде чем Вы попытаетесь открыть полку (cupboard) на стене. Вы упадете в обморок и Вас перенесут в комнату, наполненную трупами. Возьмите ботинок (boot) и оденьте его. Здесь также находится немного еды и вина. Потратьте заклинание шаровой молнии (fireball), чтобы включить противопожарную сигнализацию. Появится стражник и атакует Вас. Убейте его и откройте дверь. За дверью кухня, в которой находится очень много полезных для Вас вещей. Лестница ведет вниз в лабораторию. Ни в коем случае не заговаривайте с ученым, пока Вы не измените свою внешность.

13. Пройдите в лабораторию, в которой лежит тело Франкенштейна, не кликайте на него мышкой. Если Вы перережете провода на его голове, Вам придется восстанавливаться из запомненной игры. Возьмите мозг (brain) и попробуйте на вкус тюбики (tubes). Используйте мозги для приготовления заклинания смертности (turn undead).

14. Вернитесь в кухню и загляните в проход. Используйте заклинание смертности (turn undead), что бы убить зомби, который появится в проходе. Используйте заклинание смелости (courage), если Вы падаете в обморок при виде зомби. Но помните: для прохождения игры Вам понадобится применить заклинание смелости несколько раз, поэтому берегите его.

15. Поднимитесь вверх по лестнице. Там находится комната, заполненная огнем, и, если Вы войдете туда, не применив защиту от огня (resist fire), Вы сгорите. В этой комнате для Вас нет ничего интересного. В спальне Вам захочется спать и, если Вы уснете, женщина-дьявол убьет Вас. Примените заклинание смелости (courage), прежде чем войдете. Возьмите камертон (tuning fork) на столе. В детской возьмите кубики (toy cubes).

16. В комнате с трупом на кровати стяните простыню (bedsheet) в сторону и возьмите кошелек (wallet), а затем убейте появившегося призрака. Возьмите кошелек и взгляните на надпись на нем (script). Упавший набор фотографий Вы сможете использовать для изменения внешности. Оттащите простыню (bedsheet) и освободите спрятанную под кроватью секретную кнопку. Нажмите на нее и перед Вами откроется секретный проход. Там Вы найдете десять черных свечей (10 black candles) и кувшин (chalice), наполненный человеческой кровью. Если Вы потеряли серебряное распятие (silver crucifix), то, когда Вы будете брать свечи, вампиры убьют Вас.

17. Загляните в два деревянных ящика в другой комнате и возьмите там коробку спичек. Прихватите с собой лестницу. Идите вверх по лестнице. К Вам побежит вампир, используйте камертон (tuning fork), чтобы убить его. Используя приставную лестницу, влезьте по ней на крышу. Поместите здесь медный прут (copper rod). Когда Вы достигните высокого уровня, вызовите шторм с грозой (summon storm), чтобы оживить Франкенштейна.

18. Вернитесь в лабораторию Франкенштейна. Опустите левый рычаг вниз, а правый поднимите до отказа вверх. Монстр встанет и двинется к Вам. За Франкенштейном находится дверь, которую Вам надо открыть, и, поэтому, когда он удалится от двери на достаточную дистанцию, убейте его. После этого попытайтесь открыть дверь. Если не получится, восстановите запомненную игру и попробуйте снова. За дверью находится Эльвира со второй вещью - волшебной сумкой (magic bag).

19. В одной из комнат Вы найдете призрака-стражника, охраняющего дверь. Встаньте перед дверью и бросьте кубик (toy cube). Стражник двинется вперед, Вы же должны проскочить к двери и проникнуть в библиотеку. Здесь Вы можете со-

хранить игру и читать книги по мере надобности. Здесь же на бумаге находится рецепт сильного яда (в книге).

20. В одной из комнат находится бассейн с рыбками. Вы должны достать ключ со дна бассейна, и на это есть два способа:

1. Используйте заклинание телекинеза (telekinesis).

2. Другой, более интересный, способ достать ключ это загримироваться под ассистента и поговорить с ученым. Чтобы стать похожим на ассистента, Вы должны иметь пальто (lab coat), курчавый парик (fuzzi wig) и коробку с косметикой (makeup), которая находится на втором уровне. Ученый находится в комнате напротив комнаты Франкенштейна. Попросите ученого приготовить сильный яд (strong poison). Затем примешайте его к мясу на кухне и бросьте мясо в бассейн, а потом возьмите ключ.

21. После того, как Вы возьмете ключ, повернитесь и встаньте перед картиной. Снимите ее со стены и возьмите с собой. После этого кликните на место на стене, где висела картина, и увидите стенной сейф. Используя ключ из бассейна, откройте сейф и возьмите трубку мира (peace pipe). После этого вернитесь в главное здание и идите в третью аудиторию.

ТРЕТЬЯ АУДИТОРИЯ

25. Говорят, что здесь есть вампир, но я его не видел. Может быть, у меня было распятие (crucifix) или же я очень счастливый. Идите на второй уровень и переоденьтесь, как волшебник. Вам понадобятся шляпа волшебника (wisard`s cap) и мантия (gown). Это позволит Вам найти общий язык с волшебником на дне катакомб. Здесь лежит мертвый священник. Произнесите заклинание воскрешения (ressurect), чтобы воскресить его. Возьмите святой воды (holy water) из бассейна.

26. Отодвиньте полку (cupboard), чтобы освободить доступ к подъемной двери. На кладбищах шесть уровней и по пути встречается много ловушек (trap). Вы можете избегать ям, ловушек с острыми шипами на дне. Для этого нажимайте на кнопку и быстро пробегайте вперед. Обрезайте проволоку, прежде чем пересечь ее. Большинство ящиков, которые Вы будете находить, содержат капканы, поэтому используйте заклинание нахождения люков и ловушек (detect trap), чтобы определить тип ловушки.

27. Вы должны нести достаточно ингредиентов, чтобы приготовить хотя бы шесть святых вспышек (holy blast), прежде чем отправитесь спасать третью Эльвиру. Может быть, Вам даже придется использовать катализатор мозга (brain boost), чтобы увеличить количество смешиваемых заклинаний. Также приготовьте достаточное количество заклинаний смелости (courage). По крайней мере, на двух уровнях Вам придется ходить под защитой заклинания смелости.

28. Давайте назовем поверхность нулевым уровнем. Вы должны спасти Эльвиру, которая находится на шестом уровне. На четвертом и на пятом уровне вокруг Вас будут кружиться призраки, которых Вы не сможете убить. Но, если Вы примените заклинание смелости, они также не причинят Вам никакого вреда.

29. На шестом уровне находится маг, который нападет на Вас, если Вы не одеты, как волшебник. Если Вы в одежде волшебника, тогда Вы сможете дематериализовать мага и убить его. В противном случае убейте его заклинанием шаровой молнии (fireball) или заклинанием обновления (nova). Здесь Вы также найдете Эльвиру с копьем войны (war lance).

30. После того как Вы достигните поверхности на Вас нападет ангел смерти. Убейте его шестью святыми вспышками (holy blast). Его дыхание умерщвляет Вас, поэтому сохраняйтесь, прежде чем идти в церковь.

31. В основном здании спуститесь на лифте в подвал и поговорите со сторожем-индейцем. Упомяните в разговоре огненную воду (fire water). Дайте ему трубку мира (peace pipe). После этого отдайте ему волшебную сумку (magic bag), томагавк (tomohawk) и копье войны (war lance). Поговорите с ним и он сделает эти три предмета священными.

32. Оживите священника в церкви, если Вы еще не сделали это. Поговорите с ним и попросите нарисовать его хорошую пентаграмму из человеческой крови (human blood). Дайте ему сосуд (chalice) с кровью, который Вы нашли в алтаре (altar room). Он согласится и нарисует пентаграмму в автомобильном парке (car park).

33. Подойдите к пентаграмме в автопарке, но не заходите во внутрь ее. Поместите десять черных свечей (10 black candles) в середину пентаграммы. Подожгите свечи, используя коробку спичек (box of matches). Используйте магическую сумку (magic bag). Теперь ждите появления адского пса Цербера. Используйте связывающее заклинание (bind demon), чтобы удержать его. Бросьте в него копье войны (war lance). Вырубите сердце демона томагавком...

ВСЕ ИГРА ПРОЙДЕНА!!!

И опять добро восторжествовало. Мужественный юноша в который раз спасает девушку своей мечты. История стара, как мир, но игра, по-моему, вышла довольно-таки интересная и реалистичная.

GABRIEL KNIGHT: THE SINS OF THE FATHER

Фирма - SIERRA ON LINE. Год выпуска - 1993
Монитор - VGA. Размер - 16.8 Mb

GABRIEL KNIGHT - один из последних Сиерровских QUESTов с великолепной графикой, неплохой музыкой на SOUND BLASTER (на SPEAKER музыку лучше не включать, чтобы при встрече Ваши соседи не смотрели на Вас косо). Еще больший колорит игра приобретает из-за ненавязчивого, хотя и "черного", юмора. Для управления этим довольно сложным QUESTом-триллером необходима мышь. Игра с помощью клавиатуры невозможна. Ну а завязка этой игры, казалось бы, довольно тривиальна. Ваш друг инспектор Мозли, простой, но честный труженик сил охраны правопорядка в небольшом Американском городке NEW ORLEANS (Новый Орлеан), предлагает Вам, своему старому другу, писателю и букинисту, расследовать серию странных убийств. Все жертвы-бомжи, и вокруг всех трупов с вырванным сердцем (фу) находят странные рисунки и предметы, которые, на первый взгляд полиции, являются предметами культа VOODOO (Вуду - африканская религия, которую завезли в США черные рабы и, она со временем приобрела некоторые черты европейских верований. Новый Орлеан является общепризнанной столицей мирового Вуду). Но вот лихая полиция бросает свой второй взгляд, и тамошние спецы заявляют, что вышла ошибочка: Вуду-это хорошо, такого больше не повторится и т.д. Вот тут-то Вам и предстоит разобраться в том, что такое хорошо и что такое плохо. У Вас есть возможность пользоваться всеми материалами дела, предоставляемыми Вам нехорошим полицейским Мозли, продавшимся главному врагу народа (то есть Вам), за обещание сделать его главным героем книги о Вуду.

В целом же великолепная графика, музыка (и на том спасибо) и закрученный сюжет делают эту игру очередным хитом для фанатов Сиерровских (и не только) QUESTов.

В самом начале Вам будет предложено выбрать один из разделов следующего меню:

RESTORE - восстановить ранее сохраненную игру;
PLAY - начать игру;
INTRO - информация о создателях игры;
QUIT - выход из игры;

В верхней части экрана располагаются пиктограммы для управления игрой:
СТУПНЯ - передвижение по местности в то место, где она поставлена;
МАСКА - посмотреть на что-либо.
ЗНАК ВОПРОСА - спросить кого-то о чем-то (на экране появится список доступных для разговора тем). Все разговоры записываются на магнитофон (смотри ниже).
ВОСКЛИЦАТЕЛЬНЫЙ ЗНАК - разговаривать с кем-то о чем-то (иногда в нижнем левом углу экрана высвечиваются доступные темы, но чаще компьютер сам выбирает, о чем разговаривать.
ЛАДОНЬ - взять что-то или дотронуться до чего-то.
ШЕСТЕРЕНКИ - использовать что-то.
ДВЕРЬ - открыть что-то.
РУКА С ВЫТЯНУТЫМ ПАЛЬЦЕМ - переместить предмет или нажать на предмет.
СУМКА - используется для получения доступа к предметам, собранным Вами по ходу игры.

Команды сумки:
МАСКА - используется для получения информации о предмете или его просмотра в "реальном" размере.
КНИГА - используется для чтения надписей на предмете.
ДВЕРЬ - открытие предметов.
СТРЕЛКА - "брать в руки" один из предметов. Предмет, выбранный таким образом, появляется в окне на панели управления.
PLAY - возвращение к игре.

А теперь вернемся к общему меню.
МАГНИТОФОН - (очень полезное новшество для игр этого жанра) - используется для просмотра содержания своих предыдущих разговоров. После нажатия на эту пиктограмму перед Вами появятся все Ваши кассеты. Выберите одну из подписанных кассет или нажмите на "EXIT" (выход). После этого перед Вами появится список тем, которые Вы обсуждали с этим человеком. Выберите одну из них или нажмите на "EXIT" для возвращения к игре, или на TAPES для выбора другой кассеты. При просмотре разговора: стрелка вправо (влево) - следующая (предыдущая)

фраза; двойная стрелка вправо (влево) - последующая (предпоследняя) фраза; квадрат - возврат к выбору темы.

РЫЧАЖОК - установка различных параметров игры.

SPEED - скорость передвижения персонажей.

MUSIC - громкость музыки.

SOUND - громкость звука.

TEXT - время, через которое при разговоре исчезает текст.

DETAIL - уровень детализации графики.

NARRATOR TEXT/VOICE - вывод комментариев в виде текста или звука (только для версии на CD-ROM).

TEXT ON/OFF - вывод на экран текста да/нет (только для версии на CD-ROM).

VOICE ON/OFF - звук вкл./выкл. (только для версии на CD - ROM).

ICON HIDE/UP - меню вверху экрана спрятать/показать.

QUIT - выход из игры.

СИМВОЛ SIERRA-ON-LINE - информация о составителях игры, приобретении HINTBOOK (это Вам не понадобится) и по управлению игрой.

R - загрузить сохраненную игру.

S - сохранить игру.

ЗАМКНУТАЯ СТРЕЛКА - возвращение к заставочной картинке.

PLAY - возвращение к игре.

Во всех меню "квадратный" знак вопроса используется для получения краткой справки о командах меню.

Действие игры начинается 18 Июня 1993 года и будет продолжаться в течение 10 дней. Вы находитесь у себя в книжном магазине.

ДЕНЬ ПЕРВЫЙ

Прочтите газету, которая лежит справа от кофеварки. На том же столе справа на краю возьмите пинцет (TWEEZERS) и лупу (MAGNIFYING GLASS). Возьмите и прочтите книги на дальней стене на левой и правой верхних полках, а также на полке под окном. Откройте кассовый аппарат (CASH REGISTER) рядом с Грейс и возьмите оттуда подарочный сертификат (GIFT CERTIFICATE) слева вверху. Спросите Грейс несколько раз о телефонных сообщениях (MESSAGES). Идите к своей бабушке (GRANDMOTHER KNIGHTS HOUSE). Ее дом находится на карте Нового Орлеана. Чтобы попасть туда, нажмите на надпись "TO NEW ORLEANS MAP" (слева или справа) на карте французского квартала. Спросите бабушку о Вашей семье (KNIGHT FAMILY и обо всех ее членах HARRISON KNIGHT, PHILIP KNIGHT, MARGERET TEMPLETON KNIGHT и о себе HERSELF), а так же о других вещах. Идите на чердак вверх по лестнице и возьмите тетрадь для набросков (SCETCHBOOK) с ручки кресла перед вами. Используйте часы (шестеренка) и передвиньте стрелки на три часа (рука на стрелки и передвигать в любую сторону), а сам циферблат так, чтобы изображение дракона было над двенадцатью часами (дракон между мечом и затмением солнца также, как и стрелки). Поверните ключ (рука на ключ) и в часах откроется тайник (ну и конспирация!). Возьмите оттуда письмо и фотографию. Посмотрите на них и прочтите письмо. Спуститесь вниз (выход вправо) и спросите бабушку о HEINZ RITTER, о котором Вы узнали из письма.

Идите в полицейский участок (POLICE STATION), расположенный во Французском квартале (FRENCH QUARTER). Спросите дежурного о фотографиях (PHOTOGRAPHS) и о детективе Мозли (DETECTIVE MOSLEY). По окончании разговора Вы получите конверт. Откройте его (дверь) и посмотрите на фотографии, которые Вы в нем найдете. Езжайте на площадь Джэксона (JACKSON SQUARE) и идите в его левую верхнюю часть. Там Вы увидите мима (MIME), он во всем черном. Он следует за ближайшим к себе человеком. Подойдите к нему и "короткими перебежками" приведите его в левую нижнюю часть парка, откуда Вы пришли, это представляет собой очень непростое занятие, лучше идти по дорожке, окружающей парк. Он начнет дразнить полицейского (рядом с мотоциклом). Тот оставит вверенную ему самим народом службу (и свой мотоцикл с рацией) и побежит бить мима. Как только они скроются с экрана, включите рацию на мотоцикле (шестеренки).

Теперь выходите из парка (вниз) и на общей карте Нового Орлеана идите на место преступления (CRIME SCENE). Ваш друг детектив Мозли расскажет и покажет место преступления и жертву. А в это время подъедет на машине девушка GEDDE и очень испугается увиденной картины преступления и отъедет. Когда все разойдутся, посмотрите на рисунок на песке. Срисуйте его себе в тетрадь (возьмите тетрадь и наведите на рисунок). Посмотрите в лупу на траву под деревом в правом нижнем углу экрана, пока не увидите змеиную чешуйку. Возьмите пинцетом эту чешуйку (пинцет на чешуйку в центре). И напоследок подберите немного глины с берега озера и уходите (вниз).

Снова езжайте во Французский Квартал и идите в Диксилэндскую Аптеку (DIXIELAND DRUG STORE). Посмотрите на плакаты на стене и прилавке (где есть надписи). Поговорите с аптекарем Уилли (WILLY) и покажите ему фотографию убитого. Езжайте в полицейский участок и спросите дежурного о детективе Мозли. Войдите в кабинет Мозли сначала через маленькую дверь слева, а потом откройте

дверь справа от устройства (ксерокса), стоящего у окна. Спросите его про рисунки (PATTERNS AROUND BODIES) на месте преступления, потом спросите его про другие рисунки (OTHER SIX PATTERNS). Выйдите назад и поговорите с офицером Фрэнкс (OFFICER FRANKS) (девушка, сидящая справа за столом) и попросите ее дать Вам папку с делом (CASE FILE).
- Could you get a file for me?

Посмотрите на дело (дверь и маска) и отдайте его назад Фрэнкс. Идите к Мозли и попросите его сфотографироваться (PHOTO).
- A cop/author photo might be nice.

Когда придет Фрэнкс с фотоаппаратом, отпроситесь причесаться.
- Hold on a sec while. I go check to hair.

Выйдите в коридор и возьмите дело, со стола у Фрэнкс. Размножьте его на ксероксе (у окна) и положите оригинал обратно. Возвратитесь назад к Мозли и, когда снова сфотографируют, выходите и идите к себе домой (ST.GEORGE'S BOOK SHOP). Попросите Грейс достать информацию (REQUEST RESEARCH) о Малии Джиди (CHECK OUT MALIA GEDEE).

ДЕНЬ ВТОРОЙ

Грейс расскажет, что ей удалось узнать о Малии Джиди, а после почитайте газету. Идите в полицейский участок. Вы увидите, как около двери Мозли рабочий что-то ремонтирует и через некоторое время удаляется. Вы должны подойти к устройству, это регулятор температуры, и поставьте температуру на максимум (шестеренка). Зайдите к Мозли, через некоторое время ему станет жарко и он снимет свой пиджак и повесит на стул. После этого попросите Мозли принести кофе (COFFEE). Как только он выйдет, снимите полицейский значок с его пиджака (рука). Идите к Малии Джиди (GEDDE ESTATE). Ее дом находится на общей карте Нового Орлеана. Чтобы Вам открыли дверь, воспользуйтесь дверным молотком (шестеренка в центр двери). Поговорите с дворецким.
- I'd like to see Malia Gedde, please.
- I do have official business.

И покажите дворецкому полицейский значок. Спросите Малию два раза про вуду (VOODOO) и про озеро Поншартан (LAKE PONTCHARTAIN). Флиртуйте с ней (FLIRT WITH HER), пока она не выгонит Вас. Во Французском квартале посетите Музей Вуду (HISTORICAL VOODO O MUSEUM), спросите доктора Джонсона (DR.JOHNSON) о вуду. Затем спросите его несколько раз об истории вуду (HISTORICAL VOODOO), несколько раз о современном вуду (CURRENT VOODOO) и несколько раз о Мари Лаво (MARIE LAVEU), пока не получите определенное количество очков. Включите вентилятор (шестеренка). Выключатель находится слева от двери (светлый прямоугольник). Выходите и следуйте в аптеку. Там Вы увидите старушку, которая покупает какое-то зелье вуду. Идите на площадь. В правой верхней части сидит художник, пройдите вправо и вернитесь назад. Его рисунок унесет ветром, идите за ним и рисунок застрянет между прутьев в ограде памятника. Спуститесь в левую нижнюю часть площади и дайте подарочный сертификат продавцу хот-догов. Взамен Вы получите хот-дог. Слева стоит маленький мальчик, поговорите с ним, дайте ему хот-дог и попросите достать рисунок художника из ограды.
- Can you fit through the bars around the statue.

Когда Вы получите рисунок, пройдите снова к художнику и отдайте ему рисунок, а также дайте ему копию рисунков из файла, который Вы взяли в полицейском участке, и рисунок пиктограммы с места преступления и попросите его восстановить этот рисунок. Выходите из парка и следуйте на кладбище (ST. LOVIS GEMETERY #1). Спросите сторожа несколько раз о Мари Лаво и о других помеченных могилах (OTHER MARKED TOMBS). Посмотрите на могилу Мари Лаво (прямо перед Вами). Срисуйте красные символы на стене себе в тетрадь. Уходите с кладбища и идите в дом к Мунбим (MOONBEAM). Спросите ее о вуду, кануне дня Св. Джона (ST. JONE'S EVE), змеях (SNAKES), звериных масках (ANIMAL MASKS) и Гримуолде (GRIMWALD). Попросите ее показать, как обращаться с Гримуолдом (WOULD YOU SHOW ME HOW TO HANDLE TREAT GRIMWALD). Она начнет танцевать со своей змеей. Когда она будет поворачиваться, возьмите змеиную кожу с клетки. Как только танец окончится, покажите Мунбим символы с кладбища. Это зашифрованное послание. Она Вам его переведет. Используйте лупу для близкого просмотра чешуйки с места преступления и кожи змеи Мунбим - очень похожи. Теперь зайдите в аптеку и поговорите с хозяином, спросите о звериных масках (ANIMAL MASKS) и после о его младшем брате (WILLY JN.). Отправляйтесь к себе в магазин. Попросите Грейс достать информацию о мадам Казанокс (LOOK UP A MADAM CASAUNOUX).

ДЕНЬ ТРЕТИЙ

Спросите Грейс два раза о телефонных сообщениях, а также номер телефона RITTER'S (RITTER'S PHONE NBR). Прочтите газету. Оставайтесь в магазине, пока не придет хозяйка соседнего заведения. Продайте ей картину за $ 100. Ваши ответы должны быть следующие:
- How much would you give me for it.

- Stay out of this, Grace.
- Fine, itis yours.

Идите в свою комнату, вход справа за шторой. Возьмите гель для волос с полки в ванной (красного цвета). Воспользуйтесь телефоном, стоит слева на столе, чтобы его включить, нажмите клавишу ON, чтобы позвонить Мадам Казанокс по телефону 555-1280. Вы услышите лай собаки на другом конце провода. Позвоните ветеринару по телефону 555-6170 и спросите о Мадам Казанокс. Скажите ему об уроках танцев Кастро.

- Do you have madame Casaunoux as a client?
- I'm worried about Castro. He's missed three dance lessons.

Позвоните Риттеру по телефону 49-09-324-3333. Поговорите с ним обо всем, что он захочет обсуждать. Выходите из магазина и следуйте на кладбище, там пройдите на два экрана вправо, к склепу Джиди. Там Вы встретите Малию и поговорите с ней, когда она уйдет, можно выходить оттуда и следовать в аптеку. Купите за $ 100 маску крокодила (CROCODILE MASK) и масло, приносящее удачу (MASTER GAMBLINNG OIL). Идите на площадь, в правую верхнюю ее часть. Поболтайте с художником и получите восстановленный чертеж (RECONSTRUCTED VEVE). Идите в верхнюю левую часть площади (пройдите вправо) и дождитесь момента, когда гадалка начнет танцевать. Дотроньтесь до нее (рука). Она уронит свое покрывало. Подберите его и воспользуйтесь лупой для того, чтобы рассмотреть его. Снимите с него змеиную чешуйку и снова воспользуйтесь лупой, на этот раз для просмотра чешуйки. Отдайте покрывало гадалке, и она попытается предсказать Ваше будущее. Отправляйтесь в университет (TULANE UNIVERSITY) на карте Нового Орлеана. Прослушайте лекцию. После лекции идите в кабинет Профессора Хартриджа (PROFESOR HARTRIDGE) (дверь слева от кафедры). Спросите его о CARBIT SANS COR'. Покажите ему фотографию убитого и восстановленный чертеж. Идите к себе в магазин, спросите Грейс о VEVE и попросите ее достать информацию о рисунке (VEVE PATTERN, I HAVE A PATTERN I NEED YOU TO RESEARCH). Отправляйтесь в полицейский участок. Зайдите в кабинет Мозли и поприсутствуйте на допросе Крэша (CRASH). Езжайте в собор Св.Людовика (ST.LOUIS CATHEDRAL) и идите в раздевалку священников (комната в правой части собора, видна дверь). Возьмите с полки снизу справа воротничок (COLLAR), из шкафа-рубашку (PRIEST'S SHIRT). Используйте воротничок на рубашке. Езжайте к Мадам Казанокс (CAZAUNOUX RESIDENCE). Используйте на себе гель и рубашку. Постучите в дверь дверным молотком. Представьтесь священником.

- It's Father Macluoghlin to seeye.

Когда Вы зайдете, спросите хозяйку про CARBIT SANS COR'. Она в ответ спросит Вас о значении этого выражения. Скажите, что это означает "баран без рогов" (IT MEANS GOAT WITHOUT HORNS). Спросите ее о Мари Лаво, человеческих жертвоприношениях (HUMAN SACRIFICE), настоящих королевах Вуду (REAL VOODOO QUEENS), церкови Вуду (VOODOO HOUNFOUR), змеином браслете (SNAKE BRACELET). Она Вам покажет свой браслет. Используйте на нем глину, чтобы сделать отпечаток (SNAKE MOULD). Отдайте назад браслет, выходите из комнаты и идите в бар "Дом Наполеона" (NAPOLEON HOUSE). Спросите бармена о Вуду, два раза о посетителях бара (BAR PATRONS), о Сэме и вуду (SAM AND VOODOO). Покажите Сэму масло (сидит в центре зала с усами за шахматным столом), приносящее удачу. Когда он спросит о том, что это такое, ответьте так:

- EVER WONDER WHY MARCUS WINS EVERY TIME? (Не догадываешься, почему Маркус все время выигрывает?)
- ITS A POWERFUL VOODOO OIL. (Это мощное масло Вуду.)
- THIS VOODOO OIL COULD MAKE A NUN GET LUCKY. (Это масло Вуду может даже галке принести удачу.)

Сэм выигрывает шахматную партию. Дайте Сэму глиняный отпечаток браслета и уходите из бара.

ДЕНЬ ЧЕТВЕРТЫЙ

Грейс даст Вам отчет о задании, полученным от Вас вчера. Прочтите газету и посмотрите на человека за окном. Идите на площадь и окликните Крэша. Он уйдет на следующий экран, а Вы идите в левую верхнюю часть парка. Попробуйте поболтать с гадалкой, это оказалась Джиджи. Отправляйтесь в бар. Там возьмите у Сэма копию браслета. Езжайте на пункт обозрения площади Джэксона (JACKSON SQUARE OVERLOOK). Используйте один из биноклей, чтобы подсмотреть встречу Крэша и барабанщика (шестеренка). Отправляйтесь в собор Св.Людовика. Покажите Крэшу браслет и спросите его о Барабанщике (DRUMMER). Затем спросите его про все остальное, но о церкви Вуду поинтересуйтесь в последнюю очередь (VOODOO HOUNFOUR). Крэш умрет на Ваших глазах. Посмотрите на него (не очень-то приятное зрелище) и приоткройте его футболку (дверь). Срисуйте татуировку с его груди к себе в тетрадь.

ДЕНЬ ПЯТЫЙ

Почитайте газету и получите от Грейс журнал Вольфганга (WOLFGANG'S JOURNAL). Поговорите с Хатриджем по телефону, когда он позвонит. Спросите

Грейс о барабанах Рада (RADA DRUMS) и попросите ее достать о них информацию (SEE WHAT YOU CAN FIND ON RADA DRUMS). Прочтите журнал и письмо Вольфгана. Езжайте к бабушке и спросите ее о Вольфгане Риттере (WOLFGAN RITTER). Отправляйтесь в университет. Хатриджа убили. Возьмите заметки со стола Хатриджа и посмотрите на них. Идите в музей Вуду. Когда змея набросится на Вас, включите вентилятор (Вы знаете где он находится). Змея от Вас отстанет. Зайдет доктор и поговорит с Вами. Возвращайтесь домой. Грейс заметит, что Вы плохо выглядите и снимет змеиную чешуйку музейного питона у Вас с лица. Она положит ее в пепельницу (зеленая на ее столе). Посмотрите на пепельницу в лупу и возьмите пинцетом оттуда чешуйку. Посмотрите в лупу на чешуйку, которую Вы нашли у озера и на музейную. Они идентичны, и Гэбриэль положит их вместе. Езжайте в полицейский участок. Поведайте Мозли о смерти Крэша (CRASH'S DEATH) и о смерти Хатриджа (HARTRIQGE'S DEATH). Спросите Мозли о состоянии дела (CASE STATUS). Он скажет, что дело закрыто. Попросите его заново открыть дело (REOPEN CASE). Покажите ему вырезку из газеты, змеиные чешуйки, записки Хатриджа и восстановленный чертеж, после этого выходите из полицейского участка.

ДЕНЬ ШЕСТОЙ

Этим утром в Вашей студии Вас ждет небольшой сюрприз! Ну да, не буду портить Вам удовольствие. Сами увидите. Прочтите газету и получите книгу по барабанам Рада от Грейс. Подберите конверт, лежащий у Вас на коврике перед дверью. Откройте его. В нем находится послание и ключ от кабинета Мозли. Прочтите послание. Дайте рисунок татуировки Крэша Грейс, чтобы она нарисовала Вам его на грудь. Чтобы убедить ее сделать это, когда она Вас спросит о причинах Ваших действий, скажите ей, что это для вечеринки. Когда она спросит Вас: "Будет ли там Малия?" Ответьте утвердительно и добавьте, что понимаете ее ревность.

- I'm going to a party tonight Costume, you know.
- I know you fell interior to Valia bot, you know, get over it.
- Well, it you're jealow about my feelings for her.

Она нанесет татуировку Вам на грудь. Теперь идите на площадь Джэксона, в ее правый верхний угол. Используйте книгу по барабанам Рада на барабанщике (сидит у решетки). Переведите сообщение. Сообщение следующее: конклав сегодня вечером болото (CALL CONCLAVE TONIGHT SWAMP). Желтая стрелка - перевернуть страницу, ERASE PHRASE - убрать надпись, EXIT - выход. Первое слово на первой странице, второе - на второй, а третье - на третьей. Для выбора нужного слова сначала найдите его и, наведя курсор, нажмите ввод. Теперь идите в левый нижний угол парка. Поговорите с продавцом пончиков (BEIGINET VENDOR). И убедите его вернуться к полицейскому участку (можно говорить все, кроме OH, HOTHING; если с первого раза не получится, поговорите еще). Отправляйтесь в полицейский участок. Появится продавец пончиков и все полицейские пойдут купить себе покушать. Откройте дверь кабинета Мозли, используя ключ, присланный Вам в конверте. Откройте ящик стола Мозли (слева внизу). Возьмите оттуда устройство слежения (TRACKER) и два"жучка". Отправляйтесь в музей и спрячьте один из жучков в ящичке, у левой стены (его зовут SEKEY MADOULE). Идите на кладбище. Срисуйте новую надпись со стены могилы Мари Лаво. Используйте старую надпись на новой, чтобы перевести ее. В новой надписи три буквы Вам неизвестны. Используйте кирпич, но для начала возьмите его справа внизу у могилы, чтобы оставить на стене свое послание. Скопируйте первую надпись, но замените слова FWET KASH на SEKEY MADOULE (последние восемь букв в первой надписи). В словах SEKEY MADOULE Вам неизвестны три буквы: "M", "U", "Y". Их надо заменить на три неизвестных Вам значка из второго послания. "M" - необходимо заменить на крест, "U"- на крест с закорючкой вверху, "Y" - на крест с закорючкой вверху. Чтобы набрать новое слово, выбирайте из надписи нужную букву и нажимайте ввод. Могут использоваться следующие надписи. ERASE LETTER - стереть написанную букву, NEXT MESSEGE - следующий лист, EXIT - выход. Выходите с кладбища и следуйте на болото, на общей карте Нового Орлеана. Когда Вы туда придете, покажите устройством слежения на себя, таким образом включив его. В нижнем углу экрана появится монитор устройства слежения и белая точка на нем. Идите в направлении, указываемом белой точкой. Когда Вы придете к месту назначения, наденьте маску крокодила и идите на поляну. Вам будут предложены два простых вопроса. На первый надо ответить "DAMBALAH", на второй "OGOUN BADAGRIS". После этого Вы будете допущены на церемонию. На ней Вы встретите Малию и расстроите всю их церемонию жертвоприношения.

ДЕНЬ СЕДЬМОЙ

Позвоните Вольфгангу Риттеру и спросите его обо всем понемногу (а иногда и помногу, последние вопросы). Возьмите справа на столе за кроватью под плакатом с надписями фонарь. Выйдя из комнаты, прочтите газету и отправляйтесь прямиком на кладбище. На семейном склепе Джиди нажмите на кнопку, чтобы открыть двери (слева, используйте шестеренки). Чтобы включить фонарик, покажите им на противоположную стену. Откройте средний ящик (их всего девять 3x3). Кого Вы

там найдете? Ну, конечно же, Вашего друга Мозли! (и, правда, кто бы еще там мог быть?) Вы упадете в обморок, а, когда очнетесь, загляните в тот же самый ящик. Возьмите оттуда бумажник (WALLET). Откройте его, и у Вас появится кредитная карточка (CREDIT CARD). Посветите фонарем в правый крайний угол и увидите еще одну кнопку; нажав на нее, выйдите из склепа. Возвращайтесь в магазин и идите к себе в комнату. Позвоните в бюро путешествий ("C" THE WORLD TRAVELL AGENCY - 5851130) по телефону, указанному на той же странице, что и номер мадам Казанокс и ветеринара, и спросите про поездку в Германию.

- How much for a trip to Ritten Sberg, Germany?

Используйте кредитную карточку, чтобы оплатить дорогу.

- Charge it to my Fmericans Repressed.

Езжайте в аэропорт (NEW ORLEANS INTERNATIONAL AIRPORT), на общей карте Нового Орлеана. И вот Вы в Германии, в замке Ваших предков - Риттеров. Поговорите с Гердой (GERDE) и выясните все, что она знает. Возьмите нож со стены в холле (над головой льва слева у стены) и идите в спальню (вверх по лестнице дверь). Посмотрите на текст поэмы над дверью в библиотеке (дверь справа и надпись под головой льва и над дверью по белой кромке что-то видно). Идите в часовню (вправо от девушки дверь) и посмотрите на рисунки, висящие на стене. Выйдите и спросите Герду о поэме над дверью (POEM ON THE PORTAL) и о панелях в часовне (PANELS IN THE CHAPEL), затем возьмите солонку около нее (слева от кресла белая). Вернитесь в спальню и возьмите с тумбочки, расположенной слева, ножницы (SCISSORS), над тумбочкой свиток (SCROLL) и... ночной горшок (CHAMBER POT). Откройте окно и используйте снег для мытья рук (шестеренки на белый снег в окне). Используйте на себе ножницы, чтобы подстричься. Идите в часовню. Поставьте горшок на алтарь (Гм.). Нужно высыпать туда соль и используйте на себе нож (Какой ужас!). Теперь используйте алтарь, чтобы встать на колени, и используйте на себе свиток, чтобы прочитать его. Ну а теперь пора отдыхать.

ДЕНЬ ВОСЬМОЙ

Как только Вы проснетесь, возьмите ключ с табуретки в ногах кровати. Используйте его, чтобы открыть дверь, ведущую в библиотеку. Посмотрите на полки и запомните (а лучше запишите), на какой полке какое тематическое собрание книг находится. Берите по порядку книги следующих тематических собраний: оккультное (OCCULT) (стеллаж прямо, средняя полка сверху), географическое (GEOGRAPHY) (стеллаж прямо, средняя полка снизу), социологическое (SOCIOLOGY) (стеллаж прямо, левая полка сверху), историческое (HISTORY) (стеллаж справа, средняя полка сверху), религиозное (RELIGEOUS) (стеллаж прямо, правая полка сверху), археологическое (ARCHAEOLOGY) (стеллаж прямо, левая полка снизу). Покажите последнюю найденную Вами книгу Герде. Попросите ее заказать Вам билет в Африку и оплатите его с помощью кредитной карточки Мозли.

- We can use my credit card.

ДЕНЬ ДЕВЯТЫЙ

Там живут ужасные люди-дикари... Да, так о чем это я? А! Добро пожаловать в Африку! Вот куда Вас занесла нелегкая! Ну а чтобы выбраться оттуда, надо... Зайдите в змеиный курган. В кургане двенадцать соединенных между собой комнат. По расположению он напоминает циферблат. Пройдитесь по всем комнатам, собирая плитки (TILES) некоторые на полу, а некоторые в стенных отверстиях. Также возьмите жезл (ROD) (в одной из комнат вверху, синего цвета). Две плитки уже стоят на своем месте в стене - их взять нельзя. Вам надо все оставшиеся расставить по местам. На каждой плитке нарисовано определенное количество змей. Всего плиток двенадцать, у Вас их десять. Начните от комнаты при входе, занимающей место шести часов. Вставьте в стенное отверстие плитку с шестью змеями. Идите в комнату, расположенную севернее. Вставьте в отверстие плитку с семью змеями и так далее. Когда Вы правильно разместите плитки, идите в комнату, расположенную на трех часах. СОХРАНИТЕ СВОЮ ИГРУ! Вставьте жезл в плитку. Это оживит мумий. Быстро идите в комнату, расположенную севернее. Сделайте то же самое в следующей комнате, но - не все коту масленица - в третьей комнате Вам придется отвлечь мумию вправо, а затем попытаться обойти ее снизу (это легче сказать, чем сделать). Если Вам это удалось, в комнате у выхода, чтобы прорваться, используйте лиану (шестеренки на лиану вверху). В комнате на семи часах Ваш дядя (Вольфганг Риттер) придет к Вам на помощь. Используйте жезл на плитке. Вы оба проникните во внутренний круг. Идите направо. Посмотрите на крышку стола и на его низ. Возьмите одну за другой два железных прута на стене и талисман, а после вставьте эти пруты в стол и попробуйте поднять крышку (рука). Ваш дядя попросит Вас сходить вырезать сердце у мумии. Идите в другую часть комнаты и используйте нож на мумии, лежит на полу. Увы! Не только мумия лишилась сердца... Ваш дядя погиб, и вновь Вы один на один с силами зла. А в это время в Новом Орлеане кто-то проник к Вам в дом и...

ДЕНЬ ДЕСЯТЫЙ

Когда Вы вернетесь в Новый Орлеан (вот моя деревня, вот мой дом родной), идите прямиком к себе в магазин. Грейс похитили. Прочтите газету и записку, ле-

жащую около кассы. Когда войдет воскресший Мозли, выспросите его обо всем, что он знает. После этого идите в собор. Зайдите в правую исповедальню (вход справа) и используйте жезл на дырке прямо в стене (KNOTHOLE). Исповедальня окажется лифтом. Когда Вы приедете, положите под скамейку второй жучок и жезл. Выходите из лифта и в следующей комнате откройте дверь напротив. Добро пожаловать в секретную Церковь Вуду - оплот всей преступной деятельности сектантов! Все двери в Церкви открываются с помощью электронного замка, контролируемого клавиатурой. Не все двери открыты - есть и запертые, но о том, как их открыть, позже. Как и змеиный курган, Церковь расположена в форме циферблата. Дверь, в которую Вы вошли, находится на позиции шести часов. Идите против часовой стрелки. Зайдите в кабинет,находящийся на четырех часах. Возьмите со одного из столов вторую книгу по барабанам рада. Идите в комнату Малии (на трех часах), затем в комнату Доктора Джона (на пяти часах) и сразу выходите оттуда. Не пытайтесь ничего брать там! Если Вы очень долго будете там прохлаждаться, он Вас убьет. Зайдите в комнату на семи часах и возьмите оттуда две накидки (ROBE) и две маски (MASK). Отправляйтесь в центральный зал Церкви и используйте барабан. Выберите "Вызвать" (SUMMON) из первой книги и "Брата Орла" (BROTHER EAGLE) из второй. Желательно в этом месте сохранить игру. "Вдруг, как в сказке, хлопнула дверь", - поэтому Вам надо смываться, сюда идет сам Доктор Джон. Уходите через верхнюю правую дверь. Идите на экран выше и зайдите в комнату Доктора. Снимите с противоположной стены магнитную карточку. Ей можно открыть любую запертую дверь в Церкви. Быстро выходите из комнаты Доктора - он скоро вернется. С помощью карточки откройте дверь на одном часе. Возьмите три пачки денег на карманные расходы и ремонт замка, доставшегося Вам по наследству. Идите в комнату на восьми часах (используйте карточку для открывания двери). Там находится Грейс, похищенная для жертвоприношения. Как только войдет Мозли, используйте талисман на Грейс, чтобы разбудить ее. Дайте костюм кабана (BOAR COSTUME) Мозли, а костюм волка наденьте на себя. Войдет Доктор Джон и пригласит Вас на церемонию. На церемонии, как только сможете, используйте медальон на Малии, одержимой духом Тетелло (это долгая история, если Вы внимательно играли, Вы все должны понять), чтобы остановить ее от убийства Грейс. Потом бросьте его Мозли и Грейс, чтобы дать им возможность спастись. Как только Тетелло схватит Вас, возьмите идола. И, в конце концов, попытайтесь поднять Малию, когда в полу появится трещина. На этом Ваши приключения закончены, и Вы вышли из них победителем, уничтожив зло.

INDIANA JONES: THE FATE OF ATLANTIS

Фирма - LUCASARTS. Год выпуска - 1992.
Монитор - VGA. Размер - 9,9 Mb.

Эта игра является продолжением серии игр о приключениях Индианы Джонс при решении разнообразных исторических загадок. Мультипликация в игре приятная, лучше, чем в игре "MONKEY ISLAND II". Большинство головоломок хорошо продуманы и исполнены. В данной игре всего три действия, каждое включает в себя различные задачи и их решение, но конечная цель их одинакова. Мы подробно опишем командные действия, потому что София может дать Вам несколько полезных советов. А действия разума, в котором несколько очень интересных головоломок, и действие боя мы опишем кратко в конце, и их Вы можете попробовать пройти самостоятельно.

А теперь покажем, как управлять этой игрой. Оно осуществляется с помощью "мыши" или клавиатуры. При управлении от клавиатуры курсор передвигается с помощью курсорных клавиш, выполнение действия клавиша 5 или TAB, а выбор команды и другие функции соответствует определенному нажатию буквы на клавиатуре:

O - OPEN - ОТКРЫТЬ	P - PICK UP - ВЗЯТЬ
W - WALK - СЛЕДОВАТЬ	T - TALK TO - РАЗГОВАРИВАТЬ
Y - PULL - ОТТОЛКНУТЬ	U - USE - ИСПОЛЬЗОВАТЬ
S - PUSH - ТОЛКНУТЬ	G - GIVE - ПЕРЕДАТЬ
L - LOOK AT - РАССМОТРЕТЬ	C - CLOSE - ЗАКРЫТЬ
I - НАБРАННЫЕ ОЧКИ	F - УПРАВЛЕНИЕ ОТ КЛАВИАТУРЫ ВКЛ/ВЫКЛ
[- ЗВУК ВЫКЛЮЧИТЬ	] - ЗВУК ВКЛЮЧИТЬ

CTRL+E - КООРДИНАТЫ ПЕРСОНАЖА
CTRL+I - ДВИЖЕНИЕ ПЕРСОНАЖА К КУРСОРУ
CTRL+K - ИСПОЛЬЗУЕМАЯ ПАМЯТЬ
CTRL+J - КАЛИБРОВКА ДЖОЙСТИКА
CTRL+C (ALT+Q, ALT+X) - ВЫХОД ИЗ ИГРЫ (Y - ДА, N - НЕТ)
ALT+V - ВЕРСИЯ ИГРЫ
ALT+N (ALT+M) - УПРАВЛЕНИЕ ОТ "МЫШИ"
ALT+S - ХАРАКТЕРИСТИКИ ИГРЫ

F1 (F5)- SAVE - СОХРАНИТЬ ИГРУ
LOAD - ВОССТАНОВИТЬ ИГРУ
PLAY - ПРОДОЛЖИТЬ ИГРУ
QUIT - ВЫХОД ИЗ ИГРЫ
F8 - НАЧАТЬ ИГРУ СНАЧАЛА

Внизу экрана слева показаны используемые команды, справа предметы, а выше команда, которая будет выполняться. При управлении от "мыши" нажатие на левую клавишу приводит к выбору команды, предмета или выполнению команды, показанной под игровым полем. Нажатие на правую клавишу приводит к выполнению команды, которая отмечена желтым цветом в поле команд.

В самом начале Вы можете посмотреть предысторию игры, если не хотите смотреть, нажимайте ESC. Вы попали в комнату на крыше, пройдите к статуе слева вверху (WALK TO PECULIAR STATUE). Провалившись вниз, возьмите веревку справа, возле отверстия в полу (WALK TO ROPE). Вы попали в библиотеку, подойдите к книжной полке слева и возьмите книгу (WALK TO BOOKS ON STATUES). И вот Вы упали еще ниже. Посмотрите на статуэтки всех кошек слева (LOOK AT ALL THE CATS), одна из них оказалась настоящей. В котельной откройте все ящики, прямо (OPEN ALL LOCKERS). В одном из ящиков найдете статуэтку и возьмете ее (GET HORNED STATUE). Вы ее отнесете к себе в офис и покажете профессору Маркусу и его ученику. В статуэтке найдете шарик из древней Атлантиды. Ученик окажется агентом Третьего Рейха, он отберет находку и скроется. Профессор расскажет о своей ученице Софии, которая занимается проблемой погибшей Атлантиды, и Вы решаете разыскать ее и вместе решить эту загадку. И вот Вы отправились в NEW YORK.

ЧАСТЬ 1 (NEW YORK, ICELAND, TIKALI, AZORES, COLLEGE).

Сначала посмотрите на газетный стенд (LOOK AT NEWSPAPER) и возьмите с него газету (PICK UP NEWSPAPER). Вам необходите попасть в театр на лекцию Софии. Но билеты уже не продаются, остается черный ход. Пройдите вниз и вправо и Вы увидите дверь. Существуют три способа попасть в театр.

1 способ - Вам необходимо найти проход между ящиками к пожарной лестнице (В правом углу). Но проход перекрыт некоторыми ящиками, и Вы должны переставлять их (PUSH THE CRATES) и продвигаться к лестнице. Дойдя до нее, поднимитесь - попадете в театр (WALK TO FIRE ESCAPE).

2 способ - откройте дверь в театр (OPEN DOOR), навстречу выйдет швейцар, Вы поговорите с ним о жизни (1-2-1-3-3) и он Вас пропустит внутрь.

3 способ - также откройте дверь, но в разговоре (3-2-3) скажите ему что-то нелицеприятное и будете драться с ним. Если Вы победите, спокойно войдете в театр, а если нет, то игра для Вас закончится, так и не начавшись.

Войдя в театр, ответьте рабочему сцены (1). После поговорите с ним (TALK TO STAGEHAND) и Вы увидите лекцию Софии о Атлантиде и ее развитии. Поговорите еще раз с рабочим сцены (TALK TO STAGEHAND) и узнаете еще немного о погибшей цивилизации. После расспросите его о его работе (TALK TO STAGEHAND (4)). Поговорите с ним еще раз (TALK TO STAGEHAND (3-1-1)) и после отдайте ему газету (GIVE NEWSPAPER TO STAGEHAND), он покинет помещение. Вам необходимо подойти к пульту и сначала толкнуть левый рычаг (PUSH LEFT LEVER), потом правый (PUSH RIGHT LEVER) и нажать на красную кнопку слева внизу пульта (PUSH BUTTON). Появится чучело и прервет лекцию, Вас увидит София и Вы пройдете к ней в ее комнату. Но за Вами постоянно следит немецкий агент, который находится недалеко. В комнате покажите Софии газету, в которой говорится об исследованиях немцев в области ядерной физики. Ответьте на ее вопросы (1-4). Вы увидите, что она сделает с найденной жемчужиной и своим медальоном. Продолжите разговор (4-1-1-1) и узнаете о существовании книги об Атлантиде, которую необходимо найти. И Вы проследуете в Исландию (ICELAND).

Прибыв на место, зайдите в пещеру, вход слева (WALK TO OLD DIG SITE), и поговорите с доктором Хеймдоллом (TALK TO HEIMDALL (2-1-1-1-1-4) и узнаете о том, что находится на двух островах TIKAL и AZORES. Выйдя из пещеры (WALK TO EXIT) и подойдя к машине, садитесь (USE TRUCK) и отправляйтесь на остров TIKAL.

Пройдя вправо в джунгли, Вы увидите животное и должны с помощью кнута загнать это животное в среднюю пещеру, которая выходит к обрыву вправо (USE THE WHIP ON THE RODENT). Когда Вы это сделаете, то увидите, как большая змея упадет в обрыв вместе с животным, и поймете, какая опасность подстерегала Вас. Входите в эту пещеру (WALK TO THE MIDDLE DARK PATH) и, подойдя к дереву и используя его, переберетесь на противоположную сторону (USE TREE). Пройдя вперед, Вы увидите Софию и поговорите с ней (1-2). Попробуйте зайти в пирамиду (WALK TO TEMPLE), Вас остановит человек и начнет расспрашивать (1-1-2-2-2-2-4). В конце разговора он спросит пароль, а Вы его не знаете. Когда он уйдет, подойдите к дереву и поговорите с попугаем (зеленый) (TALK TO PARROT (4)) он сообщит правильный ответ (запомните его). Снова попробуйте зайди в пирамиду (WALK TO TEMPLE) и, поговорив со Стернхартом (TALK TO STERNHART

(2-1)), скажите правильный ответ. Войдя внутрь и поговорив с Софией (TALK TO SOPHIA (2)), попросите отвлечь доктора. А сами выйдите из пирамиды (WALK OUTSIDE) и, подойдя к навесу, возьмите сверху лампу (PICK UP KEROSENE LAMP) и вернитесь обратно в пещеру (WALK TO TEMPLE). Внутри подойдите к двери (справа) и посмотрите на фигуры вокруг (LOOK AT SPIRAL DESIGN), Вас должна заинтересовать одна слева посредине. Откройте лампу (OPEN KEROSENE LAMP) и используйте содержимое лампы на этот рисунок (USE OPENED KEROSENE LAMP AT SPIRAL DESIGN). Возьмите отделившийся кусок рисунка (PICK UP SPIRAL DESIGN) и используйте его на устройство для открывания двери слева (USE SPIRAL DESIGN WITH ANIMAL HEAD). Дерните за получившуюся ручку (PULL ELEPHANT'S NOSE). Откроется гробница, и доктор, посмотрев в нее, возьмет диск и скроется за дверью и его уже не будет возможности достать. Посмотрите и Вы в гробницу (LOOK AT TOMB) и возьмите что-то вроде жемчужины (PICK UP SHINY BEAD). Выйдя из пирамиды, пройдите вправо (WALK TO PATH AROUND JUNGLE) и, используя машину (USE TRUCK), следуйте в Исландию (ICELAND).

Зайдите в пещеру (WALK TO OLD DIG SITE). И положите жемчужины в рот статуэтки змеи (слева) (USE ORICHALCUM IN EXPOSED EEL HEAD). Когда статуэтка оттает, возьмите ее (PICK UP EEL FIGURINE). Выходите из пещеры (WALK TO EXIT) и, сев в машину (USE TRUCK), следуйте на остров AZORES.

Прибыв на место, постучитесь в дверь (OPEN DOOR) и поговорите с Костой (1-1), но он не хочет с Вами разговаривать и закроет дверь. Тогда скажите Софии, чтобы она с ним поговорила, может, ей что-то удастся узнать (TALK TO SOPHIA (2)). Теперь Вы в роли Софии постучитесь к ней (OPEN DOOR) и, поговорив с Костой, попытайтесь узнать местонахождение древней книги с Атлантиды (1-1-1-1-1-1-1-1-1-1) и он расскажет очень многое. После этого поговорите с Инди (TALK TO INDY (1)). Вы снова в роли бесстрашного Инди.

А в это время в Германии развиваются совсем другие события, которые Вы увидите сами. Постучитесь в дверь и предложите статуэтку змеи за рассказ о местонахождении книг (OPEN DOOR (1-1)). Когда сделка состоится, Вы вернетесь назад в колледж.

Скажите Софии, что не нуждаетесь в ее помощи (1-1), и она уйдет. Книга может находиться в одном из трех мест, изменяющихся в каждой игре. Но при поиске Вы должны брать все предметы, которые впоследствии могут пригодится. Сначала зайдите к себе в офис (через дорогу) (WALK TO OFFICE DOOR), откройте дверь и войдите внутрь (OPEN OFFICE DOOR), (WALK TO OFFICE DOOR). Подойдите к холодильнику справа и откройте его (OPEN ICE BOX), возьмите внутри баночку с маслом (PICK UP JAR). Выйдя из офиса, зайдите в колледж и, пройдя немного влево, поднимитесь вверх по лестнице (WALK UP STAIRS). Посмотрите на стул, стоящий в центре (LOOK AT SCHOOL DESK), и, увидев жвачку, возьмите ее (PICK UP GUM). Используя веревку, поднимите вверх (USE ROPE). Возьмите наконечник копья в правой полки посредине (PICK UP ARROWHEAD) и используйте баночку на статуи у дальней стены (USE MAYONNAISE WITH TOTEM POLE). А теперь потяните ее два раза вперед под дыру в потолке (PULL TOTEM POLE). И, используя эту статую, поднимитесь наверх (WALK TO HOLE). Откройте урну справа (OPEN URN) и возьмите из нее ключ (PICK UP ASHES). Также можете, пройдя немного вправо - посмотреть на сундук (LOOK AT CHEST) и, сняв с него железную стойку (PICK UP CANDLESTICK), открыть (OPEN CHEST) его и посмотреть внутрь (LOOK AT CHEST). Вернитесь к отверстию в полу и спуститесь вниз (WALK TO TRAPDOOR). Сдвиньте шкаф, стоящий слева (PUSH BIG CRATE), и Вы увидите сейф. Используйте найденный ключ, чтобы открыть его (USE DUSTY KEY WITH DUSTY OLD CHEST). В нем должна лежать книга. Если там ее нет (и если даже и есть), спуститесь вниз по веревке (WALK TO GAPING HOLE). Выйдите из библиотеки (WALK TO EXIT), спустите вниз по лестнице (WALK DOWN STAIRS) и возьмите красную тряпку со стола (PICK UP DIRTY RAG). Поднимите кусок угля прямо (PICK UP COAL) и, используя жвачку на железный лоток для подачи угля (USE GUM WITH COAL CHUTE), поднимитесь по нему наверх (WALK TO COAL CHUTE). На потолке Вы заметите книгу, бросьте в нее куском угля (USE LUMP OF COAL WITH THE BOOK ON THE CEILING). Возьмите одну из статуэток кошки со стола (которая возьмется) (PICK UP THE CAT THAT'S MADE OF WAX) и спуститесь вниз (WALK TO COAL CHUTE). Откройте печь (OPEN FURNACE) и бросьте в нее статуэтку кошки (USE WAX CAT WITH FURNACE). Вы должны получить книгу. Если и здесь ее нет, то вернитесь назад в библиотеку. Используя тряпку на наконечнике копья (USE DIRTY RAG WITH ARROWHEAD), получите что-то напоминающее молоток. Вытащите все гвозди из перевернутой книжной полки (USE ARROWHEAD WITH SCREW) и откройте заднюю стенку. Это последнее место, где может быть книга. Найдя книгу, посмотрите на нее (LOOK AT LOST DIALOGUE OF PLATO). Внимательно прочитайте ее, переворачивая книгу в местах закладок (курсор наводить на скрепки). Прочитав книгу, идите к себе в офис и, поговорив с Софией о путях поиска погибшей цивилизации, (1-3-1-1-1-1-2-2-1-1-2) Вы отправитесь

на поиски этой страны. Этим диалогом Вы выбираете командные действия, а также, изменив разговоры, сможете пойти по другому из двух описанных ранее.

ЧАСТЬ 2 (ALGIER, MONTE CARLO)

Вам необходимо лететь в Алжир (ALGIERS). Прибыв на место, пройдите вправо и увидите человека, искусно владеющего ножами. Вам нужно добыть один их его ножей. Поговорите с ним (TALK TO KNIFE THROWER (2-2)) и узнаете, что ему необходим доброволец, чтобы показать свое мастерство. Попросите Софию поговорить с мастером (TALK TO SOPHIA (3-1)). Когда она начнет, разговаривать подтолкните ее (PUSH SOPHIA). И она станет невольным добровольцем в рискованном трюке. Выдержав это испытание, мастер подарит ей нож, который она передаст Вам. Пройдите по левой аллее вперед (WALK TO BACK ALLEY) и попадете в лавку. Посмотрите на маску слева (LOOK AT MASK). Поговорите с хозяином (TALK TO SHOPKEEPER (3)) и попросите маску. Получив разрешение взять ее, снимите ее с полки (PICK UP MASK) и выходите из лавки. (WALK TO EXIT). Пройдя вправо, зайдите в воротами и попадете в аэропорт. Вы должны попасть в Монте-Карло (MONTE CARLO).

Прибыв на место, поговорите с Софией (4-2-3-3). Когда она войдет в гостиницу, Вам необходимо обращаться к прохожим и спрашивать, не он ли ALAIN TROTTIER (нужный Вам человек в темно коричневом костюме). Когда Вы его найдете, поговорите с ним, (1-2-3-3) и в конце разговора он задаст вопрос о книге об Атлантиде (THE LOST DIALOGUE). Лучше всего перед ответом сохранить игру и попробовать различные варианты ответов, если Вы не очень внимательно прочитали данную книгу об Атлантиде. Найдя правильный ответ, пригласите его войти к Вам в номер и поговорить более обстоятельно (2-1-1).

В номере скажите Софии (2), чтобы поговорила с доктором. А сами возьмите постель с кровати (PICK UP BEDSPREAD), откройте шкафчик за перегородкой (OPEN CABINET) и возьмите из него фонарь (PICK UP FLASHLIGHT). После откройте ящик с предохранителями слева (OPEN FUSE BOX) и вытяните один из них (PULL CIRCUIT BREAKER). Погаснет свет, теперь нужно действовать быстро, наденьте на себя простыню (USE BED SHEET), наденьте маску (USE MASK) и включите фонарь (USE FLASHLIGHT). Перед глазами доктора предстанет мистическое существо, и он, испугавшись, убежит, оставив на столе диск. Вы все вернете на свои места и подберете диск. Откройте входную дверь (OPEN DOOR) и, выйдя на улицу, садитесь в такси (USE TAXI). Вы должны следовать снова в Алжир (ALGIERS).

Пройдите в уже знакомую лавку и поговорите с ее хозяином (TALK TO SHOPKEEPER-2-3-1-1-1-1). Покажите солнечный диск, Вы получите карту пустыни, компас и пару верблюдов. Но первый выход в пустыню окажется неудачным и Вы вернетесь назад. Ответьте на вопросы хозяина лавки (2-1-1) и возьмите взамен маски один из предметов из его лавки. Взяв предмет, выйдите и подойдите к еще одному торговцу, его палатка слева от метателя ножей. Поговорите с ним (TALK TO GROCER (1-1-1-2-3) и предложите имеющийся у Вас предмет. Если он ему не нужен, тогда возвращайтесь назад в лавку и поменяйтесь еще на один предмет: Can I trade my (название предмета) for something else.

- I'll take it? - взять новый предложенный предмет.
- That not guite what I want. What else have you got. - еще раз поменять.
- I'll just keep what I've got. - не брать новый предмет.

Обменяв на новый предмет, вернитесь назад и, снова поговорив с торговцем, предложите эту вещь (1-Make on offer-1). Эту процедуру делайте до тех пор, пока торговец не даст за нее что-то в виде гвоздя (SGAAB-ON-A-STICK). С этим предметом пройдите влево и отдайте его старику, сидящему около тумбы (GIVE SQUAB ON A STICK TO BEGGAR). За это Вы получите билет для прохода на воздушный шар. Поднимите вверх (WALK TO ROOF) (курсор навести вверх справа от купола). Отдайте билет охраннику воздушного шара (GIVE BALLOON TICKET TO BALLOON MAN) и пройдите к корзину (WALK TO BALLOON). Когда Вы подниметесь вверх, ножом разрежьте веревку (USE KNIFE ON ROPE) и шар поднимется вверх.

ЧАСТЬ 3 (DESERT)

Перед Вами пустыня. Вы должны, управляя воздушным шаром, сбрасывая груз DROP BALLAST или надувая шар воздухом VENT HANDROGEN, приземлиться около одного из селений кочевников (домики) и спросить о месте X обозначенном на карте (2). Они Вам укажут направление движения, например: Little to the south. To the east (немного на север и на восток). Садитесь снова в шар и следуйте в этом направлении (спрашивать у кочевников необходимо как минимум два раза). Через некоторое время Вы увидите место, обозначенное X, и Вам необходимо туда приземлиться. Когда шар спускался, немецкий солдат прострелил его, но корзина при приземлении накрыла его и Вы избежали очень неприятной встречи. Пройдя немного влево, увидите раскопки древнего города. София провалится в яму и Вы должны ее освободить. Для этого спуститесь вниз по лестнице (слева от Вас вниз в

котлован) (WALK TO LADDER). Вы в полной темноте, найдите там шланг (PICK UP LONG TUBULAR THING) внизу и глиняный кувшин (PICK UP CLAY THING) немного вправо, (водите курсор, пока не появится надпись о предмете). Поднимитесь назад по лестнице (WALK TO LADDER) и подойдите к машине (WALK TO TRUCK). Откройте баллон с газом (OPEN GAS TANK) (справа от двери), вставьте в него шланг (USE HOSE WITH GAS TANK), а другой конец шланга в кувшин (USE CLAY JAR WITH END OF HOSE). Наполнив кувшин газом, подберите шланг (PICK UP HOSE) и закройте баллон (CLOSE GAS TANK). Спуститесь опять вниз по лестнице (WALK TO LADDER). Найдите крышку от металлического бака (от центра немного влево и выше надписи METAL THING) и откройте ее (OPEN METAL CAP). Перелейте содержимое кувшина в бак (USE GAS FILLED JAR WITH GAS FILLER PIPE) и закройте крышку (CLOSE GAS FILLER PIPE). Теперь толкните металлическую ручку (PUSH LITTLE METAL THING) слева. Запустится генератор и включится свет. Осмотритесь, найдите и подберите кость большого животного (PICK UP SHIP RIB), деревянную палочку (PICK UP WOODEN PEG). Пройдите вправо, на стене увидите круг. Используя кость (USE SHIP RIB WITH CRUMBLING WALL), очистите этот круг и посмотрите на него (LOOK AT MURAL). Вставьте деревянную палочку в центр (USE WOODEN PEG WITH MURAL) и посадите на нее диск солнца (USE SUNSTONE WITH PEG IN HOLE). Почитайте книгу об Атлантиде (LOOK AT LOST DIALOGUE OF PLATO) и почитайте, что там написано о этом диске (READ THE WRITING ABOUT THE SUNSTAR). Посмотрите на диск в стене (LOOK AT SUNSTONE). Совместите нужный знак в соответствии с книгой (для каждой игры - различные комбинации) с черточкой вверху и нажмите на кнопку посредине, должна открыться секретная дверь (если не получится, попробуйте еще, изменив знак (всего 4 комбинации), но перед этим лучше сохранить игру). Появится София и, поговорив с Вами, даст запчасть от машины и макет рыбы для поиска ядерного вещества древней Атлантиды. Снимите со стены диск (PICK UP SUNSTONE) и деревянную палочку (PICK UP PEG). Поднимитесь вверх по лестнице (WALK TO LADDER) и идите к машине (WALK TO TRUCK). Наденьте найденную запчасть на двигатель автомобиля (USE DISTRUBOR CAP WITHE NGINE), посмотрите на него (LOOK AT ENGINE) и увидите, что не хватает свечей. Спуститесь опять вниз (WALK TO LADDER). Выключите генератор с помощью кнопки (PUSH BUTTON FROM THE GENERATOR), откройте его (OPEN GENERATOR) и возьмите керамическую свечу из него (PICK UP CERAMIC THING). Поднимите наверх по лестнице (WALK TO LADDER) и, дойдя до машины (WALK TO TRUCK), поставьте свечу на место в двигатель (USE SPARK PLUG WITH ENGINE). Машина исправна и готова к использованию. Садитесь в нее (USE TRUCK) и следуйте на остров Крит (CRETE).

<u>ЧАСТЬ 4 (CRETE)</u>

И вот Вы на острове, поднимитесь наверх и пройдите влево. Идите вперед к горе. Перейдите через мост (WALK OVER BRIDGE) и пройдите влево, возьмите принадлежность строителей (PICK UP SURVEYOR'S INSTRUMENT). Возвращайтесь назад и следуйте в развалины (WALK TO RUINS). Заходите во все комнаты, пока не увидите рисунок, рога быка и вдоль рогов две линии от головы и хвоста, пересекающиеся в точке, посмотрите на него. Выйдите и найдите эти рога в развалинах. Слева и справа от статуи лежат два камня (STONES), посмотрите на них и разбейте (PUSH THE STONES). Слева появится статуя с рогами (BULL'S TAIL STATUE), а справа с хвостом (BULL'S HEAD STATUE). Возьмите инструмент строителей и положите на рога (USE SURVEYOR'S INSTRUMENT WITH BULL'S HEAD STATUE). Используйте получившиеся устройство (USE TRANSIT ON STATUE), Вы увидите развалины. Управляя кнопками (две левые - поворот влево, две правые - поворот вправо), наведите на левый рог статуи (совместить курсор в центр левого рога и нажать ввод) и Вы увидите нарисованную линию. Возьмите устройство со статуи с рогами (PICK UP TRANSIT ON STATUE). Теперь положите инструмент строителей на статую с хвостом (USE SURVEYIR'S INSTRUMENT WITH BULL'S TAIL STATUE). Снова используйте получившиеся устройство (USE TRANSIT ON STATUE) и наведите на правый рог. Будет нарисована еще одна линия и в месте пересечения поставлен крест. Подойдите к этому месту и, используя кость в этом месте (USE SHIP RIB WITH X MARKS THE SPOT), найдете еще один диск (Луны). Возвращайтесь назад на гору и пройдите вправо к пьедесталу (WALK BACK TO THE PATH AWAY FROM THE RUINS). Сначала положите на пьедестал диск Солнца (USE SUNSTONE WITH PEDESTAL), а после диск Луны (USE MOONSTONE WITH SUNSTONE). Почитайте книгу древней Атлантиды (READ THE LOST DIALOGE AGAIN), где сказано о правильном положении этих дисков. После посмотрите на пьедестал, совместите два диска в соответствии с книгой по верхней черте (можно методом подбора найти необходимую комбинацию, всего будет 16 различных вариантов) и нажмите в центр круга (SPINDLE). Когда Вы найдете правильную комбинацию, откроется потайная дверь в подземелье. Возьмите с пьедестала диск Луны (PICK UP MOONSTONE) и диск Солнца (PICK UP SUNSTONE) и пройдите в дверь.

Сзади Вас на постаменте лежат три маски, возьмите две из них (PICK UP STATUE HEAD) (PICK UP SECOND STATUE HEAD) и идите прямо в дверь. А теперь, используя свой кнут, возьмите с постамента третью маску, которая видна в двери (USE WHIP WITH STATUE HEAD IN THE NEXT ROOM), подберите ее. Поднимитесь по лестнице и войдите в верхнюю дверь, а теперь в левую дверь. Положите три маски на постамент справа от левой двери (USE ALL THREE STATUE HEADS WITH SHELF). Откроется дверь, но Вы не входите в нее. Поднимитесь по лестнице и войдите в левую дверь. Сбейте кнутом голову статуи, стоящей в центре (USE WHIP WITH STATUE HEAD). Опуститесь вниз к голове и Вы опуститесь на древнем лифте вниз. Подберите посох слева от мертвого Стернхарта (PICK UP STAFF), а также еще один диск, лежащий в ногах трупа (PICK UP WORLD STONE). Посмотрите на письмо в руках покойника и прочитайте его (LOOK AT THE NOTE). А теперь Вам необходимо выбраться отсюда. Посмотрите на водопад справа (LOOK AT WATERFALL) и Вы увидите цепь. Залезьте по цепи наверх (USE CHAIN), София не полезет за Вами и Вы должны найти еще один выход, чтобы освободить ее. Обойдите лифт и пройдите в дверь слева. Спуститесь вниз и зайдите в дверь, которую Вы открыли с помощью масок. Поднимитесь вверх по лестнице и войдите в дверь, идите вправо. В комнате Вы увидите механизм лифта, которому мешает камень в центре, уберите его с помощью посоха (USE STAFF WITH CHOCK). Вернитесь назад и пройдите прямо. Спуститесь вниз и пройдите в правую дверь и еще раз в правую. Станьте на платформу лифта в центре и вставьте посох в рот каменной головы справа (USE STAFF WITH STATUE MOUTH). Поднявшись наверх, возьмите золотую шкатулку (PICK UP GOLD BOX) и в ней Вы найдете еще две жемчужины. Пройдите в левую дверь и вверх, теперь снова в левую дверь. Войдите в левую верхнюю дверь и спуститесь вниз на лифте к Софии. Идите вперед и посмотрите на отверстие в стене слева вверху (LOOK AT HOLE). Поговорив с Софией (TALK TO SOPHIA (2-3-2-3)), предложите ей пролезть в отверстие и открыть дверь. Когда она все сделает, идите в дверь. Поднимитесь по лестнице и войдите в дверь в центре. Посмотрите на Софию
(LOOK AT SOPHIA LEFT IN THE DOORWAY). Рассмотрите хорошо медальон (LOOK AT EYE). Используйте макет рыбы для определения вещества древних жителей Атлантиды в виде жемчужин (USE AMBER FISH ON A STRING). Она покажет на Вас, тогда откройте золотую шкатулку (OPEN GOLD BOX), положите в нее жемчужины (USE ORICHALCUM IN OPEN GOLD BOX) и закройте шкатулку (CLOSE GOLD BOX). Еще раз используйте макет рыбы (USE AMBER FISH ON A STRING), она покажет на Софию. Поговорите с ней (TALK TO SOPHIA (3-3-1-1-1)) и предложите положить ее медальон в шкатулку. Когда она сделает это, снова используйте макет рыбы (USE AMBER FISH ON A STRING) и она будет показывать место, где лежит еще одна жемчужина. Когда направление будет на стену прямо (каменная кладка в стене), посмотрите на нее (LOOK AT THE WALL), используйте кость, чтобы убрать камни (USE SHIP RIB WITH WALL). Вы увидите дверь, откройте ее (OPEN DOOR), войдите в нее и подберете жемчужину. Пройдите в правую дверь и Вы увидите страну Атлантиду в миниатюре. Идите в центр этой страны и положите на постамент сначала диск Солнца (USE SUN STONE WITH SPINDLE), потом диск Луны (USE MOON STONE WITH SUN STONE) и последним диск Мира (USE WORLD STONE WITH MOON STONE). Посмотрите в книгу и прочитайте, что написано о комбинации этих дисков (LOOK AT THE LOST DIALOGUE). А теперь посмотрите на диски и наберите правильную комбинацию, вращая их по верхней черточке (методом подбора, сохраняя игру, Вы сможете найти нужную комбинацию, всего вариантов 64). Откроется дверь, возьмите все диски с постамента (PICK UP WORLDSTONE,MOONSTONE AND SUNSTONE) и войдите в эту дверь. Обернувшись вместо Софии, Вы увидите уже знакомого Вам немца. Поговорите с ним (3-1), он отберет у Вас все диски, а также заберет Софию с собой на подводную лодку и закроет за собой дверь. Посмотрите на стену справа (LOOK AT ROCK WALL) и, используя кость, разберите ее (USE SHIP RIB WITH ROCK WALL). Вы вылезете на поверхность. Спускайтесь вниз к лодке и, поднявшись на палубу по трапу, попытайтесь открыть входной люк (OPEN HATCH). Поговорив с капитаном (2), одним ударом отключите его и спускайтесь вниз. И вот Вы на подводной лодке. Вы увидите маршрут ее и саму лодку в дали, чтобы попасть в нее, наведите на лодку курсор и нажмите ввод.

ЧАСТЬ 5 (SUBMARINE)

Загните рычаг слева (PULL BIG LEVER) и, используя внутренюю связь, отдайте приказ (USE INTERCOM (2)). Спускайтесь вниз и пройдите влево на кухню (WALK TO AFT SECTION). Возьмите там хлеб (PICK UP BREAD), колбасу (PICK UP COLD CUTS) и кружку (PICK UP PORCELAIN MUG). Положите колбасу на хлеб (USE SLICES OF BREAD WITH COLD CUTS) и получится аппетитный бутерброд. Посмотрите на рычаг управления (LOOK AT LEVER) и толкните его (PUSH LEVER) - это рычаг управления скоростью лодки. Вернитесь на корабль. Толкните переключатель, расположенный рядом (PUSH SWITCH), - это переключатель направления движения лодки. Вернитесь в лодку. Пройдите вправо к трапу, ведущему вниз

(WALK TO THE TRAPDOOR). Откройте крышку (OPEN TRAPDOOR) и спуститесь вниз. Подойдите к вытекшей кислоте из батареи и наполните кувшин этой кислотой (USE CLAY JAR WITH BATTERY ACID). Пройдите вправо, не поднимаясь наверх, поговорите через перегородку с Софией (TALK TO SOPHIA (3-2)) и выработайте план, как выбраться отсюда. Поднимитесь по трапу наверх и пройдите вправо к лестнице, ведущей вниз. Спуститесь вниз, толкните охранника (PUSH GUARD) и разговаривайте с ним и после того, как София ударит его, с ней (1-3-3). Возьмите плунгер справа (PICK UP PLUNGER). Поднимитесь наверх в рубку, используйте плунгер вместо испорченного рычага слева (USE PLUNGER WITH BROKEN LEVER) и толкните получившийся рычаг (PUSH LEVER), это рычаг управляет погружением и всплытием лодки. Спуститесь вниз и, пройдя вправо к закрытому трапу вниз, откройте крышку (OPEN TRAPDOOR), спуститесь вниз. Используйте кислоту из кувшина, чтобы открыть сейф слева у стены (USE ACID FILLED POT WITH STRONG BOX). Там Вы найдете три своих диска и маленький ключик. Поднимитесь вверх, пройдите влево и поднимитесь снова вверх в рубку управления (WALK TO CONNING TOWER). И, используя внутренюю связь (USE INTERCOM (1)), прикажите команде перейти в другой отсек. Спуститесь вниз и идите влево, пока не подойдете к торпедному отсеку. Используйте тряпку на проволку в торпедном аппарате (USE DIRTY RAG WITH WIRES). Вернитесь назад и спуститесь в кубрик к Софии. Откройте ключом замок на руле управления (USE TINY KEY WITH EMERGENCY RUDDER CONTROL). Возьмите в руки штурвал (PUSH WHEEL) и, управляя подводной лодкой с помощью всех ручек, Вам необходимо направить ее в отверстие на дне моря (AIR LOCK). На втором экране справа было отверстие в нашей игре. И вот Вы попали в страну древней Атлантиды.

ЧАСТЬ 6 (ATLANTIS)

В темноте найдите деревянную лестницу (необходимо водить курсор, пока не увидите надпись (PICK UP WOOD THING). Пройдите вправо и поставьте ее к каменной (USE LADDER WITH STONE RUBBLE). В это время София опять попадет в неприятность - ее похитят немцы и уведут с собой. Поднимитесь вверх по лестнице и подойдите к каменной плите (WALK TO STONE THING). Откройте эту плиту (OPEN STONE THING), возьмите из нее металлический жезл (PICK UP METAL ROD) и положите в него одну из жемчужин (USE ORICHALCUM IN METAL ROD), появится свет и Вы можете осмотреться кругом. Наденьте диск Солнца на ось (справа от двери) (USE SUNSTONE WITH SPINDLE), после - диск Луны (USE MOONSTONE WITH SUNSTONE) и последним диск Мира (USE WORLDSTONE WITH SUNSTONE). Посмотрите на диски (LOOK AT WORLDSTONE) и установите их, как это делали на острове Крит, но в обратную сторону (не забывайте о методе подбора, сохраняя игру). Когда Вы наберете правильную комбинацию, откроется рот в статуе, положите в него еще одну жемчужину (USE ORICHALCUM IN SENTRY STATUE) и откроется вход в древнюю страну. Подберите все диски (PICK UP THE STONES) и лестницу (PICK UP LADDER) и входите в дверь. Расположение комнат в стране меняется в каждой игре, обследуйте все обозначенные вопросом, мы расскажем, что необходимо делать в этих комнатах. В некоторые из них можно попасть через решетку, расположенную над полом в отдельных комнатах. Сначала необходимо открыть ее, а после пролезть в образовавшееся отверстие. В проходах патрулируют немцы, при первой встрече с одним из них на вопрос ответьте фразой (1) и, победив его в драке, обыщите его и возьмите дневной рацион питания (BRATWURST). При последующих встречах отвечайте фразой (3) и они будут отпускать Вас. В комнате со статуей робота (STATUE ROOM) и с расщелиной в полу положите лестницу на отверстие (USE LADDER WITH HOLE), пройдите по ней к статуе (WALK TO STATUE) и возьмите из ее рук кубок (PICK UP CUP). Перейдя назад, подберите лестницу (PICK UP LADDER) и выходите из комнаты. В следующей справа в стене увидите статую с головой медведя, подойдите к ней и возьмите голову (PICK UP STATUE HEAD). Теперь найдите комнату с лавой (LAVA ROOM). Пройдите вправо и положите кубок на постамент загадочной машины (USE CUP WITH PEDESTAL). А теперь вставьте голову статуи немного выше постамента (USE STATUE HEAD WITH PLAQUE). Горячая лава наполнит кубок и Вы возьмете его. В одной из комнат с частями робота (справа у стены) возьмите бронзовое колесо (PICK UP BRONZE SPOKED WHEEL). Теперь найдите машинный зал и пройдите влево. Положите колесо в нужное место механизма (над статуей) (USE BRONZE SPOKED WHEEL WITH PEG), а теперь поднимитесь вверх по лестнице и вылейте расплавленный металл в воронку (USE LAVA FILLED CUP WITH FUNNEL). Спуститесь вниз, возьмите полученные жемчужины (PICK UP BEADS), а также возьмите бронзовое колесо (PICK UP BRONZE SPOKED WHEEL) и можно выходить из комнаты. Найдите комнату, где в стене будет лежать статуэтка змеи (EEL SCULPTURE), подойдите и возьмите ее (PICK UP EEL SCULPTURE). По большому периметру будут два завала камней, возле одного из них Вы найдете скелета. Подойдите к нему и возьмите его грудную клетку (PICK UP RIB CAGE). Положите в нее дневной рацион немецкого солдата (USE BRADWURST WITH RIB CAGE), и получится хорошая ловушка. Найдите комнату с водой посредине, из которой выла-

зят крабы, положите туда ловушку (USE BAITED RIB CAGE IN POOL) и Вы поймаете краба. Возьмите назад ловушку с крабом (PICK UP CAGE WITH CRAB) и выходите из комнаты. Через проход в стене, где решетки (GRATE), Вы попадете в тюрьму, где сидит София. Там есть два окошка, одно внизу, а второе слева вверху недалеко от статуи. Когда Вы найдете второй выход, положите в статую одну из жемчужин (USE ORICHALCUM IN SENTRY STATUE). Робот начнет двигаться и задавит охранника, теперь необходимо найти вход в тюрьму через дверь. Но Вам еще необходимо найти комнату с частями робота и взять со стены бронзовую шестеренку (PICK UP BRONZE GEAR). Идите в центральную комнату, где по бокам двери стоят статуи, а впереди еще одна - с рыбьей головой. Положите жемчужину в статуэтку змеи (USE ORICHALCUM IN EEL SCULPTURE) и бросьте ее в воду перед статуями. А теперь положите еще одну жемчужину в тор статуи рыбы (USE ORICHALCUM IN FISH STATUE). Когда откроется дверь, войдите в нее. Войдя в тюрьму, возьмите часть из развалившегося робота (лежит на полу) (PICK UP STATUE PART). Пока Вы не можете освободить Софию; чтобы это сделать, необходимо отправиться в канал (CANAL) (вход рядом).

ЧАСТЬ 7 (THE INNER CYCLE)

Внизу в канале плавает осьминог, и, чтобы задобрить его, накормите его крабом, который лежит в ловушке (USE TRAPPED CRAB WITH OCTOPUS). Спуститесь вниз и переплывите канал на другую сторону (WALK TO CANAL). Станьте на краба (в виде плота) и положите жемчужину в рот этого краба (USE ORICHALCUM IN CRAB MOUTH). Плот заработает и Вы можете плыть по каналу. Подплывите к левой двери и откройте ее с помощью диска Солнца (вставить его в правый верхний угол двери) (USE SUNSTONE WITH SPINDLE). Плывите дольше и откройте дверь с помощью диска Луны (USE MOONSTONE WITH SPINDLE). Проплыв сквозь двери, Вы увидите еще одну дверь в стене. Подплывите к берегу (FLOAT TO THE SITE) и подойдите к двери (WALK TO DOORWAY). Войдя в нее, Вы увидите сейф и в нем устройство серповидной формы. Сначала посмотрите на него (LOOK AT CRESCENT SHAPED GEAR), а после возьмите его (PICK UP CRESCENT SHAPED GEAR). После этого закройте сейф (CLOSE CUPBOARD) и посмотрите на его крышку (LOOK AT CUPBOARD). Хорошо запомните рисунок на крышке (можете зарисовать), в дальнейшем он очень пригодится. Выйдите в дверь и, спустившись к крабу, плывите к левой двери. Откройте ее с помощью диска Мира (USE WORLDSTONE WITH SPINDLE). Проплыв вперед, Вы увидите еще одну дверь. Причальте к берегу и пойдите в дверь, Вы увидите статую и дверь, которую необходимо открыть. Для этого прикрепите цепь, лежащую посредине, к правой руке статуи (USE CHAIN WITH STATUE ARM).

Приставьте лестницу к статуе (USE LADDER WITH SENTRY STATUE) и поднимитесь по ней вверх (WALK TO CHEST PLATE). Откройте крышку на груди статуи (OPEN CHEST PLATE) и посмотрите туда (LOOK AT CHEST PLATE). А теперь вспомните рисунок на крышке сейфа и соберите этот механизм. Для этого возьмите серповидный предмет и поставьте его вертикально выпуклой стороной вправо (PUT THE CRESCENT SHAPED GEAR VERTICAL ON THE RIGHT SIDE). Бронзовое колесо поставьте в центр (PUT THE BRONZE SPOKED WHEEL IN THE MIDDLE) и на него часть со статуи из тюрьмы, где сидит София (PUT THE STATUE PART ON THE BRONZE SPOKED WHEEL). Бронзовую шестеренку в левый верхний угол (PUT THE BRONZE GEAR ON THE LEFT TOP PEG). И последним этапом положите жемчужину в отверстие посредине механизма (PUT THE BEAD IN THE MOUTH OF THE STATUE PART). Заработает механизм, и рука статуи сдвинется вперед. Спуститесь вниз по лестнице и прикрепите второй конец цепи к двери (USE CHAIN WITH BRONZE LOOP). Снова поднимитесь по лестнице и посмотрите на механизм (LOOK AT CHEST PLATE). Возьмите бронзовую шестеренку (PICK UP THE BRONZE GEAR) и переложите ее в левый нижний угол (PUT THE BRONZE GEAR ON THE LEFT LOWER PEG). Бросьте еще одну жемчужину в центр механизма (PUT BEAD IN THE MOUTH OF THE STATUE PART). Статуя потянет назад руку, и цепь выломает входную дверь. Снова посмотрите на статую и возьмите все предметы из сделанного механизма. Спуститесь вниз, возьмите лестницу и предмет в виде большой дверной петли (PICK UP HINGE PIN). А теперь вернитесь назад, проплывите по каналу назад и вернитесь в тюрьму к Софии. Подойдите к ней, дайте ей дверную петлю (GIVE HINGE PIN TO SOPHIA) и попробуйте открыть клетку (OPEN GATE). Когда она выйдет, поведайте ей свой гениальный план поиска секрета Атлантиды. И снова попробуйте открыть клетку (OPEN GATE), дверная петля выскочит и Вы должны подобрать ее (PICK UP HINGE PIN). Выходите и, пройдя к каналу, плывите влево к двери, которую Вы открыли с помощью статуи. Пройдя вперед, София что-то почувствует. Поговорив с Вами (2-1), она пойдет вперед, Вам необходимо следовать за ней. Войдя в зал, подойдите к Софии и поговорите с ней (TALK TO SOPHIA (2-2-1-3-3-1)), и она расскажет Вам план дальнейших действий. Посмотрите на нее (LOOK AT SOPHIA) и вложите вниз медальона жемчужину (USE ORICHALCUM IN MOUTH). Вы увидите превращение этого медальона в злое существо. И, когда София снимет его, положите медальон в золотую шкатулку (USE

GOLD BOX WITH NECKLACE) и выбросите ее в лаву. Злое существо будет уничтожено. Поднимитесь вверх по левой лестнице и возьмите с постамента в центре жезл (PICK UP SCEPTER). Выйдите из комнаты и пройдите вниз и влево (WALK TO HALL). Посмотрите на надписи на стене (слева) (LOOK AT STRANGE MARKINGS) и войдите в дверь справа. Вы увидите машину древнего народа, рассмотрите ее (LOOK AT HULKING MACHINE), а также надписи на полу (LOOK AT STARGE MARKINGS). Взойдите по лестнице на машину и положите жемчужину в приемное устройство (справа на панели) (USE ORICHALCUM IN MOUTH). Двигатели заработают и, чтобы запустить ее, вставьте дверную петлю в левую щель (USE HINGE PIN IN LEFT SLOT) и толкните ее (PUSH LEFT LEVER). Теперь возьмите жезл, вставьте его в правую щель (USE SCEPTER IN RIGHT SLOT) и толкните его (PUSH RIGHT LEVER). Машина поедет, и Вы должны, действуя очень быстро, вынуть жезл из правой щели (PICK UP RIGHT LEVER) и вставить снова его теперь в среднюю щель (USE SCEPTER WITH MIDDLE SLOT); толкните его (PUSH MIDDLE LEVER). Потяните назад левый рычаг (PULL LEFT LEVER). Машина начнет вращаться и, проехав в дверь, упадет в лаву. Вы и София каким-то чудом спаслись. Пройдите вперед, спуститесь немного вниз и по нижней планке пройдите вправо к двери. Вы попали в самое сердце вулкана. Вы должны найти проход к лестнице, ведущей к лаве (проходя через двери, для каждой игры путь меняется). Во время поиска Вы увидите изображение дисков, запомните расположение Солнца, Луны и Мира на этих дисках. Спустившись по лестнице и, подойдя к лаве, найдите проход через нее по черным клеткам. С первого раза может не получится, тогда вернитесь назад и попробуйте еще раз. Когда Вы успешно преодолеете это препятствие, спускайтесь по лестнице вниз и Вы попадете в самое сердце древней страны Атлантиды. Перед Вами будет постамент, положите на него сначала диск Солнца (USE SUNSTONE WITH SPINDLE), следующий диск Луны (USE MOONSTONE WITH SUNSTONE) и последним диск Мира (USE WORLDSTONE WITH MOONSTONE). Посмотрите на них (LOOK AT WORLDSTONE) и разместите, как было показано на рисунке в лаве. Опустится механизм для изменения людей, изобретенный древними людьми. Но тут снова появятся немцы и начнут разговаривать с Вами о том, как использовать этот механизм (1-1-3-2-2-2-2-1), и первым захочет использовать его KERNER, но неправильно введенная программа убьет его. Теперь наступит Ваша очередь, но Вы, отвечая на вопросы доктора (2-2-1-2-1-2-4-2-2-1), обманите его, и он сам будет его испытывать и также погибнет. Начнется разрушение этой страны, и Вы с Софией чудом уцелеете и будете еще долго наслаждаться жизнью.

А теперь мы вкратце расскажем о двух других путях поиска этой загадочной страны Атлантиды. Мы Вас дадим описание тех частей игры, где есть изменения, остальные части нужно проходить также, как и в первом варианте.

ДЕЙСТВИЯ РАЗУМА

ЧАСТЬ 2 (ALGIER, MONTE CARLO)

Прибыв в Монте-Карло, найдите профессора и, поговорив с ним (TALK TO TROTTIER), возьмите у него визитку (GET HIS BUSINESS CARD). Следуйте в Алжир. Зайдите в лавку к торговцу и отдайте ему визитку (GIVE HIM THE BUSINESS CARD). Поговорите с мужчиной в красной шапочке (TALK TO THE MAN WITH RED FEZ) о следующем (NICE FEZ, QUITE A HAT, STICK IN THE EYE, FESTIVE, WELL, THANKS). Вы возьмете шапочку и отдайте ее торговцу (GIVE IT TO THE SERVANT). Когда он спросит, почему Вы это, сделали скажите, что она сделает его Выше. Поговорите с ним, чтобы увидеть Омара. Идите за ним к дому Омара (это нужно повторять несколько раз). Войдя в чулан, закройте дверь и поймайте Омара. Поднимите бамбук (PICK UP BAMBOO). Используйте бамбук на ткань и получите карту пустыни. (USE BAMBOO STICK ON CLOTH TO GET MAP). Наберите как можно больше статуй (PICK UP STATUES). На верблюде следуйте к раскопкам, если встретятся немцы, откупитесь от них статуями.

ЧАСТЬ 3 (DESERT)

Возьмите глиняный кувшин и наполните его газом из машины (USE CLAY JAR AND HOSE TO GET GAS). Включите генератор. Используя кость, разбейте стену (где круглый объект) (USE SHIP RIB ON CRUMPED WALL). Возьмите статую (GET STATUE).Положите в статую жемчужину (USE ORICHALCUM IN STATUE). Она начнет светиться. Отремонтируйте машину и, сев в нее, отправляйтесь в Монте-Карло. Поговорите с профессором (TALK TO TROTTIER) и скажите, что он в опасности. Нарис попытается схватить его. Попытайтесь перехватить машину. Найдите знак и, вырыв яму, найдите диск Солнца (OPEN DRAIN AND GET SUNSTONE).

ЧАСТЬ 4 (ISLAND THERA)

Одно из трех мест (трещина, пролом и ущелье) в горе приведет к выходу. Выйдите через вход, закройте решетку и получите фактуру (CLOSE THE CRATE AND GET INVOICE). Внутри Вы найдете лопатку. Закройте дверь возле нее. Используйте диск Солнца, чтобы получить вырезанный знак (USE SUNSTONE TO GET CARVED SIGN). Работая лопаткой, выкопайте яму для входа в пещеру. Верни-

тесь в порт, покажите фактуру, чтобы получить баллон с газом для аэростата. Поменяйте знак на большую корзину. Свяжите баллон и корзину с помощью рыбацкой сети и Вы сделаете аэростат. Отправляйтесь в горы и, управляя им с помощью клапана, приземлитесь на подводную лодку.

ЧАСТЬ 5 (SUBMARINE)

Возьмите хлеб и холодное мясо и сделайте из них сэндвич (USE BREAD AND COLD CUTS TO MAKE A SANDWICH). Отдайте его охраннику. Откройте сейф (OPEN LOCKER) и возьмите из него диск Луны и инструкцию по запуску торпед (GET MOONSTONE AND TORPEDO INSTRUCTIONS). Возьмите тряпку и веревку (PICK UP RAG AND CLOTHESLINE). Войдите в кормовой отсек к торпеде и наденьте тряпку на проволку (USE RAG WITH WIRES). Вложите инструкцию в панель управления (USE INSTRUCTIONS WITH CONTROL PANEL). И выпустите торпеду (PUSH LEVER TO CAUSE FIRE). Пройдите в противоположный отсек. Вставьте инструкцию в панель управления (USE INSTRUCTIONS WITH CONTROL PANEL) и привяжите веревку к рычагу запуска (USE CLOTHESLINE WITH LEVER). Войдите в торпедный аппарат (ENTER TORPEDO TUBE) и потяните за веревку (PULL LINE).

На острове Крит с помощью диска Солнца и диска Луны откройте дверь. Пройдите по комнатам и найдите шерстяной шарф и расческу (WOOL SCARF AND A COMB). С помощью их найдите диск Мира и несколько жемчужин. Найдите микротер (FIND MICROTAUR). Используйте статую в машине (USE STATUE IN MACHINE), а теперь положите жемчужину в статую (FEED A BEAD TO THE STATUE). Вы окажетесь в комнате с картой. С помощью трех дисков откройте дверь. Используйте определитель жемчужин, чтобы найти еще одну, а также секретную дверь в одной из двух следующих комнатах. Войдя в секретную дверь, Вы найдете жемчужину и подземную машину (FIND A BEAD AND A SUBWAY CAR). Положите в машину найденную бусинку. И Вы прибудите а Атлантиду.

БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

ЧАСТЬ 2 (ALGIER, MONTE CARLO)

Прибыв в Монте-Карло, найдите профессора и, поговорив с ним (TALK TO TROTTIER), возьмите у него визитку (GET HIS BUSINESS CARD). Следуйте в Алжир. Зайдите в лавку к торговцу и отдайте ему визитку (GIVE HIM THE BUSINESS CARD). Поговорите с ним, чтобы увидеть Омара. Идите за ним к дому Омара. Ударьте Нази (BEAT THE NAZI). Поднимите бамбук (PICK UP BAMBOO). Используя бамбук на ткань, получите карту пустыни (USE BAMBOO STICK ON CLOTH TO GET MAP). Наберите как можно больше статуй (PICK UP STATUES). На верблюде следуйте к раскопкам, если встретятся немцы, откупитесь от них статуями.

ЧАСТЬ 3 (DESERT)

Найдя раскопки, включите генератор (SWITCH GENERATOR ON). Костью развалите стену (USE SHIP RIB ON CRUMPED WALL) и посмотрите на рисунок на левой стене (LOOK AT THE PAINTING). Толкните круглый объект на картине (PUSH THE ROUND OBJECT ON THE PAINTING). Возьмите диск Солнца. Вставьте деревянную палочку в стену и положите на нее диск. Откройте секретную дверь. Выйдите в дверь и поговорите с Нази (TALK THE THE NAZI). Используйте кнут, чтобы избавиться от оружия в его руках (USE WHIP TO GET RID THE MACHINE GUN). Победите его в кулачном бою. Садитесь в аэростат и следуйте на север к острову Крит.

ЧАСТЬ 4 (CRETE)

В развалинах действуйте по командным действиям. И в пещерах сначала действуйте также, как описано ранее. И, когда найдете тело профессора Стенхарда, возьмите его жезл (PICK UP HIS STAFF). Поднимитесь по цепи в водопаде и идите в лабиринт. Когда найдете дверь, которая заблокирована большой плитой, толкните ее несколько раз (PUSH IT SEVERAL TIMES). Когда Вы толкнете каменную плиту, прикрывающую дверь, то накроете все охрану немцев, кроме двух. Первый слишком сильный для Вас. Поэтому спрячьтесь за каменной плитой и, как только он пройдет мимо, толкните на него плиту, с этим покончено. Второй также силен для Вас. Используйте кость, чтобы поднять валун в другой комнате (USE THE SHIP'S RIB TO PRY THE BOULDER), так, чтобы он упал на него. Но этот трюк не сработает. Тогда найдите сталактид (на потолке в другой комнате) и закрепите валун с другой стороны двери клином, это и погубит охранника. После этого посмотрите в яму, чтобы найти Софию (LOOK IN THE PIT). Найдите тело последнего убитого немца и после этого у Вас будет все, чтобы попасть в Атлантиду.

**Фирма - CRYO/VIRGIN GAMES. Год выпуска - 1992.
Монитор - VGA. Размер - 2.5 Mb.**

Эта увлекательная, красочная и достаточно трудная игра создана по событиям "августовского путча" 1991 года. Действие игры начинается в среду 13 Августа 1991 года в одном из кабинетов в задании КГБ. Вам (Максиму Михайловичу Рукову) предстоит раскрыть заговор офицеров и других политических деятелей по свержению президента страны, и мы Вас немного в этом поможем. Игра состоит из четырех частей. Действие в первой происходит в Москве, а в остальных трех Вы продолжите расследование в Ленинграде.

После небольшой заставки Вы увидите убийство одного из работников ведомства, и Вам предложат определить по рисунку номер страницы в книге, где написано об этом человеке. Если Вы не угадаете, то один большой начальник отправится на вечное поселение в Сибирь и игра закончится, так и не начавшись. Мы вам не сможем показать всю книгу, а покажем соответствие страниц и рисунка из книги с кратким его описанием, чтобы можно было определить, кто на нем изображен. Первая цифра - это номер страницы.

3 - Лысоватый мужчина в погонах (по пояс) "Генерал" (Вовлов);
4 - Девушка брюнетка в синих брюках и зеленой рубашке, глаза синие; держится за ухо правой рукой;
5 - Одноглазый мужчина с повязкой в майке и халате (по пояс);
6 - Старик в инвалидной коляске и шляпе;
7 - Девушка блондинка, короткая стрижка, сиреневое платье (по пояс);
8 - Мужчина в полный рост в шляпе, коричневый плащ, руки в карманах;
9 - Толстый мужчина с тройным подбородком в подтяжках (Ситенко);
10 - Блондин в полный пост в белом халате, в очках, в красном галстуке;
11 - Седой мужчина с бородой, в пиджаке и галстуку (по пояс);
12 - Бегущий лысый мужчина в красном свитере (в полный рост);
13 - Блондин, суровое лицо, стрижка короткая, галстук-бабочка (по пояс);
14 - Девушка в голубой майке, спортивные трусы, сумка (в полный рост);
15 - Солдат в зеленой форме, в фуражке, (по пояс);
16 - Старик с бородой на коленях, коричневые брюки, в ватнике;
17 - Старик лысый в коричневом халате с грустным лицом (дядя Ваня) (по пояс);
18 - Мужчина в синих брюках и серой куртке, стоит со сжатыми кулаками;
19 - Мужчина с носом-картошкой и оттопыренными ушами в белой рубашке и галстуке (по пояс);
20 - Пожилая женщина в светлом пиджаке, синем платье, с картиной в правой руке;
21 - Брюнет с усами в коричневой куртке, в галстуке и голубой рубашке с пуговицами на воротнике (по пояс);
22 - Офицер в зеленом (в полный рост);
23 - Худая женщина в бело-голубом халате и с голубыми серьгами (по пояс);
24 - Мужчина с пистолетом в руке, синий пиджак, галстук (в полный рост);
25 - Старик с коричневой бородой, темный халат, сиреневые глаза (по пояс);
26 - Закуривающий мужчина (в полный рост);
27 - Брюнет с суровым лицом в коричневой куртке и белой рубашке (по пояс);
28 - Капитан в синей фуражке с трубкой в левой руке;
29 - Блондин в круглых черных очках (по пояс);
30 - Мужчина в светлой куртке с сигаретой в левой руке;
31 - Кучерявый блондин в голубом пиджаке (по пояс);

А теперь расскажем немного об управлении данной игрой. Экран делится на две части вверху игровое поле, а ниже - поле для установления параметров игры. Управление осуществляется с помощью курсорных клавиш или "мыши". Нажатие на левую клавишу "мыши" или ENTER приводит к выполнению действия, а нажатие на правую клавишу "мыши" или ESC вызывает список команд для изменения действия (показаны ниже) и выбор необходимого с помощью левой клавиши и ENTER. А теперь рассмотрим нижнее поле слева направо.

КЛЮЧ - изменение характеристик игры:
- **RESTART GAME** - перезапуск игры с начала;
- **RESTART THIS CHAPTER** - перезапуск уровня, в котором Вы находитесь;
- **LOAD GAME** - сохранение игры в одном из четырех файлов;
- **SAVE GAME** - загрузка сохраненной игры;
- **OPTIONS** - выбор параметров:
  - **PRINTER ON/OFF** - принтер вкл./выкл.;
  - **CLOCK 12 (24)** - двенадцати часовой цикл или двадцати четырех;
  - **SOUND ON/OFF** - звук вкл./выкл.;

TEXT SPEED - скорость исчезновения надписей:
- **MANUAL** - управление от клавиатуры;
- **SLOW** - медленная;
- **MEDIUM** - умеренная;
- **FAST** - быстрая;

POINTER SPEED - скорость исчезновения указателя предметов:
- **SLOW** - медленная;
- **MEDIUM** - умеренная;
- **FAST** - быстрая;

QUIT - выход из игры:
- **YES** - да;
- **NO** - нет;

КВАДРАТ - можно посмотреть расположение всех мест в городе, где Вы побывали до этого времени.
КАРТИНКА - изменения вида; вид местности города или вид Вас и предметов, которые с собой несете, войдя в него, можно взять и использовать любую вещь. Для переключения необходимо перевести курсор на это поле и нажать ENTER или левую клавишу "мыши", для возврата в игровое поле проделайте эти же действия еще раз.
ПЕСОЧНЫЕ ЧАСЫ - нажав на это окошко, время проходит в убыстренной скоростью. Выполняют функцию "ждать", если в описании будет это написано, переводите курсор в это окошко и нажимайте ENTER.
ДВЕ СТРЕЛКИ - просмотр выполненных действий. Стрелка влево перелистнуть на один экран назад, а стрелка вправо на экран вперед. Над этим поле показано игровое время.

В этой игре Вы в роли агента КГБ будете находить брать и использовать следующие предметы. Мы даем список общий для всех четырех частей:

LATE PARENTS - ФОТОГРАФИЯ РОДИТЕЛЕЙ
KGB IDENFITY CARD - УДОСТОВЕРЕНИЕ
BOTTLE HALTFULL - БУТЫЛКА
60 DOLLARS - 60 ДОЛЛАРОВ
BOX - СПИЧЕЧНЫЙ КОРОБОК
SMALL GLASS - РЮМКА
SMALL DRAWER KEY - КЛЮЧ ОТ СЕЙФА
AMERICAN PAPER - ГАЗЕТА
MICRO CASSETTE RECORDER - МАГНИТОФОН
CONTAINS COCAINE - НАРКОТИКИ
VIDEO CASSETTES - ВИДЕОКАССЕТА
PIECE OF WHITE PAPER - БЕЛЫЙ ЛИСТ
PIECE OF BLUE PAPER - ГОЛУБОЙ ЛИСТ
POLAROID PHOTOS - ФОТОГРАФИИ
MISSION ORDERS - ИНСТРУКЦИИ
FILES - ДОСЬЕ НА ОФИЦЕРОВ
FIND A SHEET OF PAPER - ШИФРОВКА
SLIP OF BLUE PAPER - ПРОПУСК
WHEELCHAIR - КОЛЯСКА
BLUE RIGID-PLASTIC SUILCASE - ГОЛУБОЙ ДИПЛОМАТ
BLACK RIGID-PLASTIC SUILCASE - ЧЕРНЫЙ ДИПЛОМАТ
POLGTHENE BAG - НАРКОТИКИ
APARTAMENT KEY - КЛЮЧИ ОТ КАБИНЕТА
MARAKOV PISTOL - ПИСТОЛЕТ
CASUAL WEAR - КОСТЮМ
AMERICAN CIGARETTES - СИГАРЕТЫ
LITTLE LEFT - БУТЫЛКА
BATTERIES - БАТАРЕЙКИ
AUDIO CASSETTE - АУДИОКАССЕТА
WELL-GRAFTED GADGET - ФОМКА
OLD CLIPBOARD - БЛОКНОТ
MINIATURE LISTENING DEV. - ЖУЧОК
AMERICAN'S PASSPORT - ПАСПОРТ
POLAROID CAMERA - ФОТОАППАРАТ
FALSE PAPERS - БУМАГИ
300 RUBLES - ДЕНЬГИ
YOUR I.D. - УДОСТОВЕРЕНИЕ
CAMERA - ФОТОАППАРАТ
MICROPHONE - НАУШНИКИ
CUBAN CIGARA - СИГАРА
ASHTRAY - ПЕПЕЛЬНИЦА
MATCHES - СПИЧКИ
PHOTO - ФОТОГРАФИИ

Найдя изображение предметов и нажав на правую клавишу "мыши" или ESC, Вы войдете в меню для выбора действия над предметами:
LOOK - посмотреть предмет;
USE - использовать предмет;
TAKE - взять предмет и, переведя его в игровое поле, Вы можете его там использовать; чтобы положить на место, необходимо войти опять в список предметов и нажать ENTER или левую клавишу "мыши";
DISTROY - уничтожить предмет;

В игровом поле, нажав на правую клавишу "мыши" или ESC, Вы увидите команды для совершения определенных действий. Можно выбрать автоматическое определение выбора действия над предметами и людьми, на которых Вы будете переводить курсор:

HIDE	- спрятаться	MOVE	- переместить
LISTEN	- подслушивать	TALK	- разговаривать
GO	- следовать	USE	- использовать
FIGHT	- нападать	KNOCK	- стучать
LOOK	- смотреть		

SMART POINTER - автоматический выбор действия;

И вот мы показали, как управлять этой игрой, а теперь приступим непосредственно к игре. Москва, среда, 13 августа 1991 года, начало первой части игры.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Вы начинаете игру в роли офицера КГБ Максима Михайловича Рукова в одном из подразделений этого министерства. Вас вызовут к непосредственному начальнику майору Вовлову, зайдите к нему, его кабинет слева вверху. Он Вам поста-

вит задачу расследовать убийство офицера милиции Голицина, по совместительству являвшегося осведомителем КГБ. Необходимо осмотреть офис убитого на улице Red October st. 17. И после этого прибыть назад и доложить о ходе расследования. Выходите на улицу (нижняя дверь справа) и для начала пройдите к дяде Ване.

YOU GO TO - UNCLE VANGA'S

В комнате у дяди поговорите с ним и расспросите, о чем сможете, когда он уйдет, осмотритесь вокруг и берите все, что найдете. Если надпись мигает, то это значит, что там что-то лежит. Зайдите в комнату через правую дверь и там тоже возьмите все и не забудьте 60$ прямо на столике и костюм в шкафу. Выходите от дяди (стрелка вниз) и следуйте в кабинет Голицина.

YOU GO TO - GOLITSIN'S OFFICE

На вопрос дежурного ответьте: - Captain Rukov. KGB. И покажите удостоверение. Войдя в дверь, осмотритесь и, главное, возьмите со стола спичечный коробок и спички, слева со стола батарейки из приемника, остальное по Вашему усмотрению, и не забудьте посмотреть на сейф (drawer), стоящий внизу слева, он закрыт на ключ. Выйдите из здания и спросите у дежурного про ключ к сейфу: YOU ASK FOR - The key to Golitsin's drawer. Получив ключ, войдите снова в кабинет. Возьмите из кармана полученный от дежурного ключ и откройте им сейф (ключ навести на сейф). Возьмите оттуда кассетный магнитофон и, если хотите, газету. В это время подойдет дежурный и скажет, что пришла сестра убитого и хочет с Вами поговорить. Ответьте: - Naturally. Когда она войдет, выразите соболезнование по поводу смерти брата: - I'm sorry to say that your brother is dead, comrade. И пригласите присесть: - YOU SAY: Sit down, if you like. И расспросите ее о брате: - YOU SAY: Why have you come here this afternoon; That is obuious, comrade Beware provocation. YOU SAY: Thank you for your time comrade, you may leave now. В конце разговора она Вам даст аудиокассету и, простившись с Вами, уйдет. А Вы должны прослушать эту кассету на магнитофоне. Для этого возьмите батарейки и вставьте их в магнитофон (в предметах взять батарейки и навести на магнитофон), а после прослушайте кассету (там же взять кассету и навести на магнитофон). Получив необходимую информацию, выходите из помещения, отдайте ключ от сейфа дежурному и возвращайтесь к себе в управление.

YOU GO TO - DEPARTMENT P.

По прибытии на место Вы сразу же войдете в кабинет начальника и доложите ему о своих поисках в кабине Голицина: - YOU SAY: Your orders were obeyed in all respects, comrade major; I interviewed Golitsin's sister; Golitsin's sister handed me a microcassette Golitsin bad left in her mail box; Yes, sir; It seemed advisable; Hollywood. Вовлов пошлет Вас к Галушкину для получения дальнейшего задания. Расспросив обо всем Галушкина, можно отправляться в город, но перед выходом сначала переоденетесь в гражданскую одежду и возьмите другое удостоверение личности - на имя Круглова Климента Александровича, а также оставьте пистолет и кассету.

YOU GO TO - KURSK STREET.

Пройдя немного влево, войдите в дверь и поднимитесь на второй этаж. В комнате очень темно, и Вы решили зажечь спичку и все рассмотреть (в предметах взять спичку и навести на коробку). Найдите в шкафу и возьмите отрывной блокнот и, спустившись вниз, выходите из здания (дверь прямо справа). Идите влево и, пройдя экран, на котором мусорный бак, Вы увидите дверь в общежитие, войдите в нее и поднимитесь на второй этаж. Постучитесь в дальнюю дверь слева и скажите, что проводите опрос: - I'd like to ask you a few questions; Crime или The opposite sex. Войдя внутрь, расспросите о соседях этой девушки: -YOU SAY: I'm not really doing an opion poll; I'm on the trail of some morderers; Everyone's a suspect! Objectivety, you could be criminals!; You mighthit have let me in otherwise; I'm investiguting a criminal organzation based in this building; No. A friend of mine was killed by someone here; They say there's no proof. I have to find it. И, когда она скажет, что один из жильцов сидел в тюрьме, можно, попрощавшись с ними, выходить из комнаты. И идти к этому жильцу. Постучитесь в дверь напротив и спросите еще о тюрьме, а также о его соседях: - Does Lefortovo mean anything to you? Didn't you spend a wear in Lefortovo? Too late Belussov. I know everything! You've got problems moron; Calm down' Belussov, and tel me what you know. Maybe i'll be nice. Он поведает еще об одном криминальном элементе, проживающем в этом общежитии. Выходите и, спустившись на первый этаж, постучитесь в комнату справа посредине и узнайте его о том месте, где он проживал раньше и о многом другом: - No; Remember Wrangel Islang? и любые вопросы, пока он не расскажет о криминальных деяниях еще одного жителя общежития.

Узнав у него все, выходите из комнаты, и Вы увидите, как по лестнице поднимаются два панка. Выбросите отрывной блокнот на пол, поднимайтесь за панками наверх и зайдите в клуб (ближняя дверь справа), где собираются не очень при-

влекательные личности. На вопрос скажите, что забыли карточку дома и готовы заплатить еще один вступительный взнос: -Forgive me, I left my card at home; I was only joking! allow me to contribute to club funds!. Заплатите 30$: - You offer him come money. Вы попадете внутрь клуба. Зайдите в туалет (прямо правая дверь), включите свет (выключатель слева от двери (USE)), осмотритесь и выходите оттуда. В туалет войдет и выйдет один из посетителей клуба, после него снова войдите туда и Вы. Включите свет, посмотрите в мусорное ведро, и Вы найдете пакет с наркотиками, возьмите его и уничтожьте (DESTROY), выключайте свет и выходите. Поговорите с длинным панком справа и согласитесь выйти с ним на улицу: - YOU DICEDE: To go. На улице, разгадав намерения этих двух парней, Вы решаете атаковать первым одного из них: - YOU DICEDE: To fight; Lyonka. Он упал, как подкошенный, а второй убежал. Обыщите труп и возьмите у него фомку, а само тело перенесите вправо (MOVE) и спрячьте его в мусорный бак (тело навести на бак и нажать ввод).

Пройдите по улице, пока не увидите над магазином надпись МОРОЖЕНОЕ, идите вправо к двери и, используя фомку, откройте ее. Войдя внутрь, пройдите в следующую комнату (вход внизу) и зажгите спичку. Посмотрите слева на прилавок и выключите красную кнопку на нем: - YOU FLICK THE SWITCH. Откройте левую дверь и войдите внутрь. Включите свет (выключатель справа) и посмотрите на мясо, висящее на крюках, не очень приятного вида. Выполнив все это, можно выходить из магазина и возвращаться в общежитие.

Поднимитесь на второй этаж и постучитесь в дверь справа посредине, к директору мясного магазина. И спросите его о том, что Вы видели у него в магазине: - Tell me about your meatshop, Sytenko; I just inspected your cold-room. Urusual; Hung up a meathook. Он Вам расскажет о том, что происходило у него в магазине: приходили люди из Вашего ведомства, также поведает, кто живет в квартире N 8 напротив и что там происходит что-то неладное. Выйдя от Сутенко, Вы увидите, как хозяйка квартиры N 8 выходит в магазин за покупками, и решаете проникнуть в эту загадочную квартиру. Используя фомку, откройте дверь и входите внутрь. Осмотритесь кругом и подождите: через несколько минут в помещение войдут очень "хорошие" ребята, поговорив с Вами, отберут все Ваши вещи, отведут в соседнюю комнату, и там сфотографировав, оставят коротать день в одиночестве. Оставшись один, осмотритесь, возьмите со стола подслушивающее устройство и уничтожьте его. А теперь наберитесь терпения и ждите. Примерно через полчаса подойдет девушка и начнет спрашивать у Вас, что Вы знаете. Не говорите ей о найденном устройстве: - YOU SHOW HER THE BUG. А после поговорите с ней и расспросите немного и ее: - YOU SAY: I don't know what's going to happen; I was Looking for someone and ended up here; What's it to you? It's not important now; Did they tell you that?; Who? В это время в комнату войдет мужчина, и Вы скажите ему: - Let her go. Когда девушка покинет помещение и Вы останетесь вдвоем, поговорите с вошедшим, который оказывается американским гражданином. После покажите ему подслушивающее устройство: - YOU SHOW HER THE BUG. И, посмотрев на красную коробку над дверью, поговорите с ним еще раз: - Could be the cold-room in the meatshop; Let me tfink about it. А теперь подслушайте, что говорят за дверью (команда LISTEM на дверь), и, еще раз поговорив с ним, попросите отключить сигнализацию. И для своего освобождения решили позвать Риту: - To call Rita. И на ее вопросы отвечать следующим образом: - I can help you, Rita; You need coke, Rita. Now; I know where the coke is; I'm the one who took it?; I took it from the toilet trashcun; You open this door first. И когда Вам откроют дверь, действуйте решительно, для начала атакуйте девушку: - YOU DEVICE: To attack her. И спросите у американца про его оружие: - I've got a few things to be here. Could I have that gun? После того, как он уйдет, уберите труп девушки в диван (MOVE) и спрячьтесь за дверью (справа, команда HIDE и навести на дверь) и ждите, может быть, кто-нибудь подойдет из преступников.

Через некоторое время Ваше терпение было вознаграждено, в комнату вошел один из мужчин, и Вы должны напасть на него (FIGHT). Он на некоторое время отключился, и Вы должны все делать очень быстро. Посмотрите в тумбочку слева и заберите все свои вещи. Пройдите в правую дверь впереди и, посмотрев в шкаф слева, возьмите оттуда фотоаппарат, а из стола, на котором стоит телевизор, видеокассеты и решаете просмотреть их на видеомагнитофоне, стоящем на том же столе (кассеты на видеомагнитофон). После просмотра очень интересной информации положите кассеты на место и выходите из комнаты. В тумбочке слева возьмите белый лист бумаги и сфотографируйте его (в предметах взять фотоаппарат и навести на лист бумаги и нажать ENTER). Положите листок на место и посмотрите на лежащего мужчину. Возьмите у него голубой лист бумаги, также сфотографируйте его и верните листок назад. Быстро выходите из комнаты в коридор и там расшифруйте сфотографированные листки бумаги. Посмотрите на них и прочитайте первую бук-

ву на первой фотографии, а вторую на второй и так далее, и Вы прочитаете следующую надпись.

LNNRDU13MAOAAK

EIGAAG6PLDGPR

LENINGRAD AUG 16 3 P.M LADOGA PARK

Расшифровав надпись, выходите из общежития и следуйте в управление.

YOU GO TO - DEPARTMENT P.

Прибыв на место, Вы сразу же пойдете на доклад своему начальнику. Вы расскажете о проделанной работе и что это Ваша стратегия: - He was a were pawn in my strategy. Вас отправят к Галушкину и Вы расскажете ему, что прочитали в шифровке: - I must go to Leningrad; Ladora park; 3 in the afternoon, August 16. Вам прикажут следовать в Ленинград в отель GOSTINITSA для продолжения расследования и для проверки Ленинградского КГБ. Вашу работу будет также контролировать проверяющий и для встрeчи с ним Вы должны быть у себя в номере в 7.30. После этого Вы пойдете к Гузенко, и он объяснит, как работать с магнитофоном, подслушивающим устройством и другими вещами, которые Вы возьмете с собой. А также получите инструкции и досье на офицеров Ленинградского КГБ.

И вот Вы прибыли в Ленинград и поднялись к себе в номер в HOTEL GOSTINITSA.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Ленинград, 1 час дня. Для начала войдите в туалет, но в это время зазвонил телефон. Ответьте на звонок: - YOU ANSWER IT. И на вопрос что-нибудь ответьте. На том конце назовут номер телефона 37452 и скажут, что ошиблись номером. Войдите в туалет, включите свет (выключатель справа от двери), посмотрите над зеркалом и возьмите зашифрованный лист бумаги, прочитайте ее, а также просмотрите инструкцию, которую Вы получили в Москве. Попробуйте ее расшифровать, если не получается, позвоните в Москву в КГБ (KGB MOSCOW) (используйте телефон на столе в комнате) и попросите позвать Гузенко (COMRADE GUZENKO, PLEASE), он даст объяснения по расшифровке. Звонить можно 4 раза. Из шифровки Вы поняли, что необходимо три раза включить и выключить для связи с агентом. Подойдите к выключателю справа от двери и сделайте необходимые действия. И после этого позвоните по номеру 37452 (назвали, когда ошиблись номером) и Вы получите дальнейшие инструкции для выполнения задания. Оставьте все вещи в номере, кроме удостоверения и денег (взять в предметах, навести в любое место в комнате и нажать ENTER), и выходите из гостиницы (вниз по лестнице и в правую дверь). Идите в Ленинградское управление КГБ (выход внизу).

YOU GO TO - DEPARTMENT P.

Войдите внутрь здания и покажите дежурному, сидящему за столом, свое удостоверение и скажите к кому вы идете: - Comrade colonel Kysnetsov. Вам выдадут пропуск, покажите его часовому у дверей. Когда Вы поднимитесь наверх, у Вас спросят, есть ли пропуск, ответьте утвердительно: - Natyrally, comrade. Вас проведут к начальнику Кузнецову, с ним нужно разговаривать очень уважительно и в конце попросите, встретиться с офицерами управления: - Thank you for recoiving me comrade colonel; May I talk to your officers?; Thank you, comrade colonel. Вас отведут к Агабекову. Пока он занят своими делами, посмотрите на его телефоны на столе и запомните номер 47977. Можете поговорить с ним и выходите из комнаты. Также можно зайти в ближнюю комнату слева и поговорить еще с одним офицером. Выйдя от него, войдите в дальнюю комнату слева и, позвонив по телефону Агабекову, попросите его встретиться через 3 минуты перед зданием: - Agabekov; I have information major Agabekov; I'll be in front of the building in 3 minutes; Call me Yakovlev. It concerns a visitor from Moscow. Выйдите из комнаты и попробуйте войти к Агабекову (комната в центре), когда он выйдет, смело входите и, посмотрев в мусорное ведро слева от стола, возьмите оттуда окурок сигары. Выйдя из комнаты, спуститесь вниз (дверь впереди), покиньте здание (выход внизу) и следуйте в гостиницу.

YOU GO TO - HOTEL GOSTINITSA

Войдя к себе в номер (на втором этаже ближняя справа), возьмите все вещи, и выходите на улицу и идите в парк Ладога.

YOU GO TO - LADOGA PARK

Пройдите влево и положите на скамейку подслушивающее устройство, включите магнитофон (USE на магнитофон и включить RECORD), а сами спрячьтесь за деревом слева (HIDE). Рассмотрим клавиши управления магнитофоном:

SWITCH TO MANGALLY-ACTIVATED PLAYBACK - нажатие на надпись включает ручное управление магнитофоном (если есть эта надпись, значит, включено управление от голоса).

SWITCH TO VOICE-ACTIVATED PLAYBACK - нажатие на надпись включает управление магнитофона от голоса (если есть эта надпись, значит включено ручное управление).

FAST FORWARD - быстрая перемотка к следующей записи;
REWIND - перемотать на одну запись назад;
RECORD - включить магнитофон;
STOP - выключить магнитофон;
PLAY RECORDING N - прослушать запись с определенным номером;

Ждите, сначала подойдет молодой человек и через некоторое время второй. Когда они поменяются чемоданами и уйдут, возьмите со скамейки подслушивающее устройство и следуйте за мужчиной с дипломатом, который подошел первым в метро. Там посмотрите на еще одну его встречу с другим агентом и, когда они сядут в электропоезд, следуйте за молодым человеком с дипломатом: YOU DECIDE TO: FOLLOW ROMEO'S CONTACT.

Он подойдет к двери дома. Вам необходимо спрятаться за дверью слева (HIDE) и, когда он будет набирать код для открывания двери, сфотографируйте его, чтобы узнать этот код (14C9A) (взять фотоаппарат, навести на мужчину и нажать ENTER). Когда он войдет внутрь, Вы должны войти в дверь, за которой спрятались, и пройти дальше в левую дверь. Войдите в туалет (левая дверь) и откройте окно (посмотрите на него и выберите: YOU UNLOCK IT). Выйдите, поднимитесь на чердак (вход справа) и там также откройте окно. Спуститесь вниз и выйдите из здания. Подойдите к двери, в которую вошел молодой человек, и, набрав увиденный код: YOU ENTER CODE ON KEYPAD:14C9A на наборнике (слева от двери), войдите внутрь и ничего там не трогайте. Войдите в дверь справа и после в левую дверь и оставьте там подслушивающее устройство. Выйдите из комнаты (вниз по стрелке), спрячьтесь за ящиками слева и, набравшись терпения, ждите. Вы увидите много интересного и, когда появится надпись, что надо торопиться, если хотите проследить за кем-то: - If you want to follow comrade Obykov, you'd do well to harry! - выйдите из здания. Сначала поднимитесь по лестнице на чердак (расположена между дверями), откройте окно и выходите на крышу. Спуститесь в противоположное окно и, зайдя в туалет, выйдите через окно на улицу и пройдите к фасаду дома (слева). Вы должны следовать за мужчиной в черном пиджаке, куда бы он ни пошел: -YOU FOLLOW HIM. Он подойдет к отелю Северная Звезда (SYEUYERNAYA ZVYEZDA). Войдите за ним внутрь и дальше в бар. Через некоторые время появится Агабеков и они выйдут, идите за ними и наблюдайте встречу. Когда человек в черном уйдет, идите за ним и Вы. Подойдя к уже знакомому зданию, войдите туда через туалет бара и крышу дома снова на склад, спрячьтесь за знакомыми ящиками и продолжайте наблюдать. После телефонного разговора примерно в 7.02 покиньте свой пост, проторенной дорожкой через крышу и туалет выйдите на улицу и, войдя в метро, следуйте к себе в гостиницу.

YOU GO TO - HOTEL GOSTINITSA

Не заходя в гостиницу, прослушайте все записи на магнитофоне (сначала остановите и перемотайте в самое начало, прослушайте и Вы узнаете много интересного). После этого пройдите влево, там Вас уже поджидают. Мужчина скажет пароль, а Вы покажите свое удостоверение. После этого он расспросит Вас о Вашей работе и ответьте ему о том, что услышали из записей на магнитофоне: - Just the remains of a Cuban cigar; Mechulaiev and Savchenko; Yakuchev; Victor Matsnew handles the transport of the tapes tomorrow; Crack. Victor Matsnew, whoever he is takes out the tapes and brings in the drugs; Agabekov. Теперь расспросите его о том, что он знает. В конце он даст дальнейшие инструкции и уйдет. Вам необходимо войти в номер и ждать проверяющего из Москвы.

Через некоторое время к вам в комнату войдет человек и принесет с собой труп Вашего нового знакомого. Спросите его, кто он, и услышите в ответ, что он проверяющий из Москвы прибыл с новыми инструкциями. Для начала осмотрите труп: снимите с него шляпу и плащ и посмотрите номер телефона на руке 48336. Перенесите труп в туалет (MOVE) и наденьте одежду убитого (в предметах взять шляпу и плащ и навести на себя, Вы их наденете). Спросите проверяющего о дальнейших действиях. Он прикажет позвонить по телефону, прочитанному с руки трупа, и пригласить прийти человека, поднявшего трубку. Позвоните по телефону: - You call the number you found on the corpse's hand. И на вопросы отвечайте следующим образом: - Yes; Come up; Come up. После разговора Савинков спрячется за дверью, а вы выключите свет и, когда кто-то постучит в дверь, пригласите его войти: - You tell him to come in. Когда он войдет, Савинков оглушит его и начнет спрашивать у Вас о проделанной работе. Расскажите ему все, кроме встречи с человеком перед гостиницей (в этой фразе будет присутствовать пароль). Когда очнется муж-

чина, Савинков его допросит и он все выложит, после этого проверяющий даст Вам новые распоряжения, что сделать с трупом, и позже он к Вам еще зайдет.

Зайдите в ванную, возьмите труп и вынесите в коридор. Зайдите с трупом в дальнюю слева дверь. Включите свет и посмотрите на кровать. Там лежит бутылка водки, возьмите ее и полейте труп (в предметах взять бутылку и навести на труп). Выйдите из гостиницы, пройдите влево, и Вы увидите двух бомжей. Отдайте им бутылку водки, обрадовавшись, они уйдут. Возвращайтесь в номер, где оставили труп, и выбросите его в окно. Выключите свет и спускайтесь вниз. Поговорите с вахтером и скажите, что хулиганы сверху спать не дают: - YOU SAY: I can't sleep! Some characten is making enough hoise to wake the dead. Он пойдет разбираться, а Вы тем временем посмотрите за стойку и возьмите инвалидную коляску. Выйдите из гостиницы и пройдите влево. Посадите труп в коляску (коляску навести на тело) и перевезите ее влево. Поговорите с милиционерами и, когда они уйдут, столкните коляску с трупом в канал (прямо в центре). Возвращайтесь к себе в номер и ждите Савинкова. Когда он подойдет, скажите, что все выполнили: - You instructions have been obeged comrade major. Он Вам скажет план дальнейших действий по выполнению задания в отеле "Северная Звезда". Выйдите из гостиницы и следуйте в отель.

YOU GO TO - SYEUYERNAYA ZVYEZDA

Войдя внутрь, пройдите в бар (дверь прямо справа) и поговорите с девушкой "легкого поведения" о комнате 304 и о том, кто там живет: - I'd like to askgo a couple of guestions; You know room 304?; Tell me about Tamara?. Получив ответ, Вы увидите, что подошла сама хозяйка этого номера, поговорите с ней: - Hello, gorgeous!; What's your name?; I'd like to visit the room you use, numder 304; That's expensive; I'll have to think about it. И узнаете, что за услуги она берет 50$, которых у Вас нет. В это время подойдет еще одна женщина и сядет за стол. Поговорите с ней и она попросит Вас выйти в холл. В дальнейшем при разговоре попросите у нее доллары: - How do you know name?; I'd rather speak to Greenberg himself; Keep talking; What I need is American money. И расспросите обо всем, что она знает, об участниках операции. Когда она уйдет, возвращайтесь в бар, обратитесь к уже знакомому Вам американцу и его расспросите о том, что он знает: - I want to discuss a few things with you; I told hev nothing; Perhaps we can share information; Why don't you give me some information first; What do you want to know?; Savinkov; Ladoga Park and Hamer and Sickle street; I've never heard of Protopopov. В конце разговора он Вам назначит встречу в 12 дня в парке "Ладога". Поговорите снова с хозяйкой 304 номера Тамарой и скажите, что у Вам есть необходимая для нее сумма: - I've got hard currerg let's go where you can earn it!; You give her a good look at your apensing power. Вы подниметесь на третий этаж в ее номер. Отдайте ей 50$: - Here's your money. А после поговорите с ней и узнайте, нет ли у нее еще одной комнаты в гостинице и за эту информацию дайте ей еще 50$: - Actually, I just want to talk; I'd lake to ask you a guestion or two; Do you use another room in this hotel?;What's the number of the other room?; You hand over the money. Вторая комната на четвертом этаже номер 416. Попрощайтесь с ней: - Goodbye, и спуститесь на первый этаж. Теперь поднимитесь на четвертый этаж: - Fourth floor. На вопрос вахтерши скажите, что хотите зайти в комнату 416 и дайте ей 10 долларов: - Room 416; No problem, comrade. Take the 10$. Войдя в комнату, посмотрите на зеркала и на стол справа, возьмите на нем пепельницу и разбейте ей зеркало (USE). Пройдите через отверстие в зеркале в другую комнату и посмотрите в ней все. В этом отеле Вы сделали все, выходите из него и возвращайтесь к себе в гостиницу.

YOU GO TO - HOTEL GOSTINITSA

В номере снимите наушники и положите их в комнате. Включите магнитофон на управление от голоса (должна быть надпись SWITCH TO MANGALLY-ACTIVATED PLAYBACK, значит, включено VOICE-ACTIVATED PLAY BACK) и также оставьте его в комнате. Ложитесь в кровать и отдыхайте. В 6.30 прибежит разъяренный Чапкин и, наставив на Вас пистолет, пригласит пройти в ванную, согласитесь с ним: - You dicideto obey. Он начнет расспрашивать о комнате 418, в которую Вы входили через зеркало. Для начала согласитесь спокойно разговаривать с ним: - I'm ready to talk. А потом в комнате сработает магнитофон и Чапкин на некоторое время отвлечется, Вы должны напасть на него: - You seize the opprtunity to attack. И Вам удалось уложить грубияна. Посмотрите на него и возьмите шприц. Используйте шприц на Чапкине и задавайте ему все вопросы, пока он в сознании. Из его ответов Вы узнаете много полезной информации. Но через некоторое время он умрет. Выходите из комнаты и ждите Савинкова. Когда появится проверяющий, он первым делом осмотрит ванную и спросит о трупе. Ответьте ему: - Yes, indeed, comrade major. И расскажите все, что узнали у Чапкина и в отеле, но только не говорите об американце: - I was approached by an American agent. Когда Савинков уйдет, Вы ляжете в кровать и проспите до 10 часов. Проснувшись, спрячьте труп в шкаф (слева от кровати). Выйдите из гостиницы и следуйте в парк.

YOU GO TO - LADOGA PARK

Подождите до 12 часов и подойдет американец. Он спросит о PROTOPOPOV, но Вы еще ничего не узнали по этому поводу: - Sorry, I don't know anything about Protopopov! Тогда он скажет место следующей встречи и покинет Вас. А Вы направитесь на пристань N 19.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

Прыгните в воду (где появится надпись: -Dive into the sea), по пристани не пройдете - там стоит милиционер. Поднимитесь вверх на корабль. Впереди на корме стоит матрос и, чтобы он Вас не заметил, спрячьтесь за ящиками (HIDE). Когда матрос проверит корабль и уйдет на свое место, спускайтесь вниз по ступенькам, Вы попали в радиорубку. Осмотревшись и не найдя ничего интересного, пройдите в другую комнату, вход справа ближе к передней стене (осторожно: справа два входа, наверх и в кубрик). Осмотритесь и возьмите из ящика под кроватью бутылку водки и ремень. Выходите из кубрика (справа) и поднимайтесь наверх. Бросьте бутылку водки в воду перед моряком (в предметах взять бутылку, навести на море и нажать ENTER). Когда он пойдет за ней, Вы должны пройти вперед по палубе (не зайдите в рубку управления, вход немного левее) и спуститься вниз в машинное отделение. Спрячьтесь в шкафу (слева). Наберитесь терпения и ждите, внимательно смотрите за происходящим. Когда матрос напьется, выпив бутылку водки, и упадет, выйдите из своего убежища и поставьте найденный ремень на двигатель (в предметах взять ремень, навести на двигатель впереди и нажать ENTER). Снова спрячьтесь в шкафу и ждите. Когда появится сообщение, что на улице темно: - Through aprthole, you se theat night has. The decks are not lit up, - выходите из своего укрытия и поднимитесь наверх. Пойдите вперед и спрячьтесь за хорошо знакомыми ящиками. Вы увидите всех пассажиров корабля, среди которых много Ваших знакомых. Внимательно слушайте и запоминайте, о чем они говорят. Примерно в 0.30, когда все разойдутся, спуститесь вниз и посмотрите под стол. Там стоят два дипломата, возьмите их и посмотрите, что там внутри их. В них оказались наркотики, возьмите пакеты и поменяйте их местами (кладите в дипломаты). Поднимайтесь наверх и спрячьтесь за ящиками. Немного подождав, пройдите вперед и снова спрячьтесь за ящиками. Смотрите за происходящим на корабле и ждите. Когда рассветет и появится пристань, прыгайте в воду и плывите к берегу. Поднимитесь на пристань.

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ

И вот Вы снова в городе, пройдите к зданию КГБ и немного подождите. Вы увидите, как из здания выйдет Агабеков, сядет в подъехавшую машину и уедет. Вам необходимо остановить такси: - You hail a cab, - и следовать за машиной Агабекова: - You tell the driver to follow Agabekov's car. Слежка приведет Вас к зданию психбольницы. Агабеков, выйдя из машины, зашел внутрь. Пройдите за ним и Вы. На входе стоят два милиционера, покажите им свое удостоверение: - Rukov, Department P. Here is my ID. Они проведут Вас к директору Литвинову. Поговорите с ним, скажите, что работаете вместе с Агабековым, и спросите о пациентах: - Your would be wise to end existence, Litvinov; Very well. Tell me about the traitors; Where did he take her?; I see. Thank you, comrade. I'll see myself out. Во время разговора директор скажет, что Протопопов находится в третьей комнате. Вы выйдите с ним в коридор. Директор скажет милиционерам не препятствовать Вам в исследовании больницы. Войдите в дальнюю комнату справа и дальше в дверь. За Вами защелкнулся замок, и Вы оказались в ловушке. Через динамик будут задаваться вопросы, на них необходимо отвечать следующим образом: - Wery well. Ask your guestions; Yes; любой цвет; Dry; Maksim Rukov; I'm a KGB officer; Naturally; Yes; I am not a traitor; No. I would't trust you as for as I could throw you! Подождите немного, правая дверь откроется, и Вы можете в нее войти. Поговорите с доктором в кабинете и скажите, что Вы не работаете с Агабековым и он Вам не друг: - Explain your relations with Agabekov; Agabekov ia not my superor; Agabekov and I do not work together. Доктор испугается и попытается убежать. Вам необходимо быстро закрыть дверь, нажать на красную кнопку на устройстве под монитором (справа на столе синего цвета). Доктор - в ловушке; когда он будет просить о помощи, задавайте ему все вопросы по микрофону справа от колонки. Усиленно спрашивайте о его работе и пациентах: - Tell me about the patients; Tell me about your work. Сначала он не хочет говорить, но, когда снова попросит о помощи, снова задавайте вопросы и так до тех пор, пока он не расскажет все: как разговаривать с пациентами, какими кодовыми словами их можно привести в чувство. А также спросите о Протопопове. Все рассказав, доктор умрет. Откройте дверь той же красной кнопкой и, взяв труп, перенесите его в железный ящик (расположенный слева). Выходите из комнаты и поговорите с пациентом, он включается словом SALIVA. Но здесь Вы ничего не добьетесь. Выйдя из комнаты, войдите в следующую дверь. Этот больной включается словом PAVLOV. Но и здесь не узнаете ничего интересного. И только зайдя в сле-

дующую комнату и расспросив этого пациента, Вы узнаете что-то интересное. Когда Вы все узнаете, выходите из больницы и следуйте к себе в гостиницу.

YOU GO TO - HOTEL GOSTINITSA

Там Вас уже ждет посланец от американца. Он скажет, что Якушев живет на улице Горки в доме 13, и Вам нужно следовать туда, пароль для встречи "MEMORY". Идите на названную улицу.

YOU GO TO - 13 GORKU STREET

Войдите в дверь, Вы увидите американца, стоящего над трупом. Быстро задайте ему все вопросы. Получив очень много ценной информации и узнав все о "MEMORY", Вы получите задание следовать в музей и там закончить свою миссию. Идите на улицу Великой Отечественной войны.

YOU GO TO - GREAT PATRIOTIC WAR STREET

Войдите в дверь и на вопрос директора скажите, что хотите все осмотреть: - I'm just looking around. Через некоторое время скажут, что музей закрывается. Вам необходимо спрятаться справа в шкафу (расположен между картинами). Как только девушки покинут помещение, выходите из укрытия, выключите сигнализацию (выключатель справа на стене за первой картиной) и пройдите вперед. Посмотрите на стол слева и возьмите нож. Теперь посмотрите на статую справа и у нее также возьмите нож. Вложите в руку статуи нож со стола. Откроется потайная дверь, и Вы можете смело в нее входить. Там Вы увидите в заточении "главного" человека страны. В это время подойдут Ваши старые знакомые и начнут разбираться между собой до тех пор, пока Вовлов не убьет Савинкова и начнет разбираться с Вами. В это время появится дядя Ваня со своим спутником и станет Вас защищать. Вовлов захочет всех уничтожить, но ему помешает Егор, пришедший вместе с дядей Ваней. Когда Вовлов упадет, Вы должны быстро подобрать с пола пистолет и пристрелить Вашего начальника (в предметах взять пистолет и навести на Вовлова и нажать ENTER). Вы уничтожили главного организатора заговора и получили благодарность от президента.

LOST IN TIME

Фирма - COCTEL VISION. Год выпуска - 1993.
Монитор - VGA. Размер - 17.8 Mb.

1. СЮЖЕТ ИГРЫ

ПОЛИЦИЯ ВРЕМЕНИ.
СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО:
ОТЧЕТ О ЗАДАНИИ АГЕНТА МЕЛКЛОРА, АПРЕЛЬ 2092.

Данный отчет излагает события, приведшие к аресту ЯРЛАТА ЭКЮСА, ответственного за похищение ценного элемента АМЕРИКУМ 1492. Он спрятал радиоактивный материал в прошлом, подвергнув тем самым опасности равновесие пространственно - временного континиума. Ввиду этого полиция времени вынуждена была заняться этим делом.

Данная игра позволит Вам пережить это задание в качестве ДОРАЛИС ПРУНЕЛИР. Она - женщина, выбранная Центральным компьютером Полиции Времени из-за ее темпоральных связей с Ярлатом Экюсом.

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ:

События в этой игре разворачиваются в трех местах и двух временных периодов.

1992 - усадьба де ла Прунелир - Атлантическое побережье - Европа.
1840 - корабль "Брискард" - Карибское море.
1840 - остров Сент-Кристобальд - Карибские острова

Остров Кристобальд - 1840

В 1840 году сокровище принадлежало племени, жившем на западном побережье Африки. Надеясь забрать его, не привлекая внимания ПОЛИЦИИ ВРЕМЕНИ, ЯРЛАТ решил утвердиться на Карибских островах, женившись на дочери богатого плантатора. Воспользовавшись работорговлей, он послал корабль за сокровищем и несколькими рабами в придачу. Затем на острове он приготовил заключительную часть своего плана: нанятый им пират должен был потопить его корабль с сокровищем на борту возле побережья Европы в месте рядом с усадьбой, заранее купленной Ярлатом. Таким образом сокровище будет безопасно укрыто от глаз ПОЛИЦИИ ВРЕМЕНИ.

Замечания:

Перед нами крайне щекотливое дело, связанное с темпоральными манипуляциями. Процент парадоксов, вызванный им, достиг критической отметки, можно было ожидать разрушения внутренней структуры универсальной биологической наследственности. Лишь изъятие элемента нарушения из фактического контекста может предотвратить нежелательные эффекты.

Предположительная точка перехвата: Париж - 1992.

Путешествия в пространстве и времени

"В конце 20 столетия современные биологи уже использовали обратную эволюцию больной клетки, позволявшую им вернуться к здоровой структуре и влиять на новое и положительное изменение в организме. В это же самое время теоретики в области термодинамики демонстрировали микроскопическое обратимость двух полей. Потребовалось меньше, чем столетие, для выработки приемов, необходимых для эволюции материи в прошлое. Целью этих экспериментов было не возрождение объекта эксперимента, а возрождение окружающей его среды. Эта технология позволяет нам путешествовать обратно во времени.

Из книги "Прошлое будущее" (январь 2092) профессора Фалько, специалиста в области квантовой механики.

АМЕРИКУМ - 1492

"Впервые этот элемент был обнаружен случайно в осколке метеорита, принадлежавшем в течение более столетия одной семье коллекционеров. Во второй раз, тоже благодаря случаю, был обнаружен кристалл весом в несколько тонн на глубине около 1000 футов в Мексиканском Заливе. В космической орбитальной лаборатории было установлено, что кристалл может выдерживать сверхвысокие температуры и показатели ускорения. Использование элемента с подобными свойствами означало бы революционный переворот во многих областях, особенно это касается военных аспектов. Необходимо, однако, отметить следующее: по атомному весу этот элемент получил название "Америкум 1492". Он имеет тяжелую молекулу и обладает высоким уровнем радиоактивности, которая сохраняется на протяжении 3000 лет. В связи с этим, его немедленное использование сопряжено с определенным риском.

Из книги "Прошлое будущее" (январь "2092) профессора Фалько, специалиста в области квантовой механики.

Оценка и психологическое состояние ДОРАЛИС ПРУНЕЛИР

Составлено полковником Орсоном, специалистом по подбору кадров.

Действие происходит в 1992 году. Действующее лицо - высоко интеллектуальная молодая женщина в возрасте 27 лет. Она - капитан корабля, что делает ее относительно независимой в финансовом положении.

Примечание: она - азартный игрок. Все, что она зарабатывает, бесследно исчезает.

Ее работа прекрасно отражает ее независимую и беспокойную натуру. Она предпочитает опасность джунглей роскоши дворцов. Ее отец - этнолог по профессии, а мать - знаменитая бразильская певица, выступающая в Оперном театре Манаус. Доралис живет в шикарных апартаментах в Париже, где она часто устраивает встречи со своими многочисленными друзьями, для которых она обожает готовить экзотические блюда. Она предпочитает изысканные напитки: Виски, Ром и Коньяк. Любимый ее напиток - ПИНА КОЛАДА. Ее любимое блюдо - яйца, приготовленные всеми возможными способами со всеми возможными добавками. В пиццу она добавляет соль и перец и вообще любит острые блюда.

Ей нравятся старомодные джазовые мелодии. Она ненавидит шахматы, но обожает игру "ГО". Она не понимает правил бриджа, но со своими лучшими друзьями играет в скребл. Она физически развитая и сильная женщина, занимается различными видами спорта: дельтапланеризмом, айкидо, подводным плаванием с аквалангом. Однако она не отдает предпочтение какому-либо из этих видов спорта. Она не курит и ненавидит применение оружия. Она относится ко всему серьезно, без легкомыслия и предрассудков, верит в науку и всегда ищет новых сенсаций и необычных предприятий. Она интересуется всем, но не вникает в предмет глубоко. Отсюда создается впечатление, что она - поверхностная женщина.

Иногда она может показаться бездумной и безрассудной. Ей нравятся трудные ситуации, когда могут раскрыться ее способности к оценке положения вещей, наблюдательность и дедукция. Она без ума от старых американских телевизионных сериалов, особенно от " Мак Гивер", "Коломбо", "Невероятная миссия".

Данная женщина обладает стабильным и очень уравновешенным характером. У нее есть все качества, необходимые для успешного выполнения задания, которое приведет к аресту Ярлата Экюса.

Отчет о действиях Ярлата Экюса

Составлен профессором Натаниэлем (экспертом в области темпоральной криминологии).

Европа 2092

Ярлат Экюс принадлежит к "Новому поколению историков", которые специализируются в области синтеза истории и физики и участвуют в секретной исследовательской программе по изучению вопросов перемещения во времени. Экюс выкрал образец элемента "Америкум 1492", использование которого может привести к революционному перевороту в области вооружений. Он планирует использовать данный элемент в корыстных целях. Данный элемент можно безопасно использовать лишь по истечении 3000 лет, так как он обладает высоким уровнем радиоактивности. Ярлат выработал, поэтому дерзкий план: он переместился во времени на 3000 дет назад и спрятал образец Америкума - 1492 около мумии, находящейся в золотом саркофаге в Египте. Шли годы и он не переставал следить за своим "Сокровищем".

Журнал "Новые события", номер 90, май 2092

Завершение дела "Америкум - 1492"

Эксклюзивное интервью с агентом Полиции Времени

"НОВЫЕ СОБЫТИЯ": агент Мелклор, не могли бы Вы напомнить нам о роли Полиции Времени в 2092?

МЕЛКЛОР: Как Вам известно, недавнее открытие позволяют нам совершать путешествия назад во времени при помощи простого инструмента, укрепляемого на запястье и создающего интенсивное магнитное поле. Путешествие во времени - привилегия, которая распространяется на ограниченный круг доверенных людей. Неизбежные последствия такого из ряда вон выходящего открытия привело к созданию Комитета Темпоральной Этики. Разрешено лишь наблюдать прошлое. Любые другие виды вмешательства запрещены в связи с огромным риском.

Н.С.: Недавно Вы раскрыли дело о похищении элемента Америкум - 1492, о котором мы все так наслышаны.

М.: В этом не только моя заслуга. Раскрытию этого дела мы во многом обязаны Доралис Прунелир, обаятельной женщине, живущей в 1992 году. Я встретился с нею в 1840 году на борту корабля "Брискард", где я работал, играя роль повара.

Н.С.: Кажется, что Полиция Времени предпочитает использовать для вмешательств лиц из прошлого. Не могли бы Вы объяснить, почему была выбрана именно она?

М.: Видите ли, Ярлат Экюс, преступник, за которым я охотился, не только переместился назад во времени, но и вмешался в развитие событий. Из-за этого пришлось применить "теорию возможных будущих" и его судьба была предрешена. Нам просто надо было выбрать из всех возможных будущих такую темпоральную линию, в которой его наказанием была бы смерть и, конечно, такую, которая бы включала существование Доралис Прунелир.

Н.С.: А какую конкретно ошибку сделал Ярлат Экюс?

М.: Его первой ошибкой была женитьба в 1840 году на Вельвет Рошфорт де ла Прунелир после того, как он подстроил смерть ее отца. Его второй ошибкой была доставка на остров Сент - Кристобальд его "сокровища" (похищенного Америкума - 1492) и раба по имени Еруба. У Вельвет и Ерубы появился ребенок, и Доралис Прунелир - прямой потомок этого ребенка через несколько поколений. Наши историки проследили темпоральную рану, вызванную этими событиями, до ее начала, что позволило обнаружить Ярлата на этом Карибском острове.

Н.С.: И там Вы нейтрализовали Ярлата?

М.: Не я, а Доралис. Мне не удалось обнаружить и "сокровище", и его хозяина, более того, я мог потерять то и другое. Для обнаружения Ярлата было необходимо, чтобы он чувствовал себя в уверенности и продолжал претворять свои планы в жизнь. Он не проявил осторожность в отношении Доралис, оказавшейся опасным противником. Она и победила Ярлата.

Н.С.: Была ли Доралис проинформирована о своей роли в данном деле?

М.: Код темпоральной Этики запрещает подобное. Она продолжила свою жизнь в 20 столетии. Однако, я бы с удовольствием работал с ней в качестве напарника снова.

Контакты с дополнительными персонажами во время операции

ЕРУБА: потомок семьи Египетский жрецов и хранитель сокровища своего племени - саркофага фараона Аменхотепа. Он был оторван от своего племени Ярлатом, который привез его на остров Сент. Кристобальд и превратил его в раба. Еруба

стал любовником жены Ярлата, Вельвет Рошфор де ла Прунелир. Доралис и Мелклор освободят его, находясь на борту корабля, плывущего в Европу.

ВЕЛЬВЕТ: Ярлат женился на ней, чтобы заполучить плантацию и имя ее отца. Равнодушие ее мужа и одиночество во время его долгих отлучек побудили ее влюбиться в Ерубу, от которого у нее появился ребенок. Она приведет Доралис к Максимину.

ФИЛБЕРТ: Капитан шхуны "Брискард". Ярлат нанял его затопить корабль, перевозящий саркофаг, у Атлантического побережья Европы возле своей усадьбы. Его люди боятся его револьвера с магнитным захватом, который действует лишь вкупе с его магнитными кольцами.

ОСВАЛЬД: Моряк со шхуны "Брискард". Он ненавидит капитана и ждет лишь удобного случая, чтобы поднять бунт. Доралис поможет ему похитить револьвер капитана в обмен на обещание помочь ей бежать с корабля.

МАКАНДАЛ: Врачеватель на острове Сент. - Кристобалд. Он большую часть своего времени пытается отделаться от влюбившейся в него Делии. Доралис придется убедить его излечить Ерубу.

ДЕЛИЯ: Гадалка и доверенное лицо Вельвет. Она безумно влюблена в Макандала и все свое время проводит за приготовлением любовных эликсиров для него. Она поможет Доралис найти Вельвет.

ЦЕЛЮС: Повариха на плантации и мать Амилкара. Вельвет доверила ей заботу о Максимине, но Ярлату удалось отвлечь ее внимание и подвергнуть опасности жизнь Максимина.

АМИЛКАР: Маленький сын Целюс и Макандала. Он попытается обмануть Доралис, но приведет ее к Макандалу.

СЕРАПИОН: Рассказчик истории. Он знает все, что творится на плантации, особенно о появлении Ярлата и о смерти отца Вельвет. К несчастью, он потерял голос и не может разговаривать. Когда Доралис вылечит его, он поможет ей попасть на плантацию.

МАКСИМИН: Сын Вельвет и прапрадед Доралис. Из - за козней Ярлата его жизнь в опасности.

КАЛИПО: Попугай, которого Макандал дал Филберту. Когда тот запрет Доралис в своей каюте, попугай будет мешать ей обыскать каюту.

3. УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ

Для игры необходима мышь. В дальнейшем ЛК будет означать клик левой клавишей мыши, а ПК - соответственно правой клавишей.

Игровой экран поделен на 4 части сверху вниз:
- строка окон появляется, когда курсор подвигают к самому верху экрана.
- центральная область - здесь и происходит приключение.
- диалоговая панель - здесь появляется текст.
- нижняя панель - здесь появляются названия объектов, мест и персонажей.

<u>ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОБЪЕКТОВ</u>

Когда Вы делаете ЛК курсором - стрелкой на объекте, Вы берете этот объект и курсор принимает его форму.

- объект помещается в Ваш "вещмешок" когда Вы делаете ПК.
- объект может быть применен при помощи ЛК объектным курсором на другой объект, место или персонаж. На нижней панели появляется надпись: "Примените (название предмета) на (название предмета)". Сделайте ЛК для осуществления этого действия. Для прекращения действия сделайте ПК.

<u>ВЕЩМЕШОК</u>

Вещмешок можно открыть, сделав ПК. Предметы, которые у Вас есть в вещмешке в настоящее время, будут показаны на появившемся маленьком экране.

Применение одного предмета вместе с другим в вещмешке
1. Возьмите предмет в вещмешке, сделав на нем ЛК курсором
2. Поднимите курсор - предмет к самому верху экрана (появятся окна).
3. ЛК курсором - предметом на окне "вещмешок".
4. ЛК курсором - предметом на желаемом предмете.

<u>ОКНА И ИХ ФУНКЦИИ</u>

6 окон можно увидеть, подняв курсор к верху экрана. Для входа в окно сделайте ЛК на нем. Для выхода - ПК.

1. ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ

SAVE - ЛК на этом слове для сохранения игры. Имеются 30 строк, на которых Вы можете сохранить 30 игр. Выберите строку, сделав ЛК на стрелке вверх или вниз и ЛК на желаемой строке. Автоматически появится название места в игре или Вы можете напечатать свое.

LOAD - ЛК на этом слове для восстановления предварительно сохраненной игры. В окне появятся изображение того места в игре, где она была сохранена.

QUIT - ЛК на этом слове для выхода из игры.

VERSION - ЛК на этом слове, если Вы хотите узнать номер версии игры.

2. JOKERS

В различных местах на протяжении игры находятся несколько "джокеров". Они дадут Вам совет, если Вы застрянете. Вам разрешается воспользоваться только тремя советами.

3. NOTEBOOK

Ключи к загадке (INDEX), диалоги с главными персонажами (DIALOGUES) и события, происходящие в игре (MEMO), автоматически записываются по ходу дела (индикатором записи служит мигающее окно записной книжки). Вся информация может быть просмотрена Вами в любой момент игры по Вашему желанию. У Вас есть дополнительная страница (последняя страница MEMO), на которой Вы можете делать свои собственные записи. Для работы с любой функцией записной книжки сделайте ЛК.

4. INVENTORY

Это просто еще один способ открыть вещмешок.

5. MOVEMENT

Карта каждого из трех районов действия игры позволяет Вам сразу попасть в желаемое место, минуя промежуточные локации (Вы можете попасть лишь в то место, где хотя бы раз побывали). ЛК на названии того места на карте, куда Вы хотите пойти.

6. OPERATIONS

MUSIC - ЛК на этом слове, чтобы включить или выключить музыку, значок ">" показывает, что музыка включена.

INFO: ЛК на этом слове, чтобы увидеть число, время, процент законченной игры и полное количество времени, проведенного в игре.

4. ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ

1. Клещами взять из табуретки перед афишей (картиной) гвоздь.
2. Использовав клещи на гвоздь повторно, согнуть его.
3. Идти налево и за левой бочкой взять лампу.
4. Идти налево и, использовав лампу на группу из трех бочек, за ведром взять губку.
5. Губку смочить в ведре с водой (перед бочками). Оттуда же набрать воды в пипетку.
6. Губкой снять афишу со стены.
7. Придя обратно вправо, лампу использовать на проход вниз.
8. Из горизонтально лежащей бочки взять бутылку с маслом.
9. Идти влево, подойдя к помпе, использовать масло на ней и качать воду.
10. Идя влево, за цепью взять штопор.
11. Идти вверх обратно и штопором открыть затычку в стене (где была афиша).
12. После получения ножа, идя вправо, использовать его на столбе (попадем на этаж выше).
13. На левой стене есть деревянные колья, клещами взять один из них.
14. Идти вперед, в одной из корзин взять полотенце.
15. С помощью полотенца дернуть за висящее кольцо в конце судна.
16. Из открывшегося люка взять мыло и штопором нарезать стружки из него.
17. Около пола найти пушечные ядра, где взять сломанное весло.
18. Вспомним о закрытой двери, рядом с которой Вы вышли на этот этаж: ее можно открыть только с помощью мыльных стружек.
19. За ней связан Мелклор, которого попытаетесь освободить, но нет ничего острого, чем можно развязать веревки, и тут... совершенно неожиданно для Доралис (и для Вас) переносимся в иное время рядом с усадьбой.
20. Уникально и как-то эпохально видеть рядом со средневековом замком... трактор. Ну что ж, раз есть машина, значит, в ней есть детали, которые можно использовать, в частности, батарею (тяжела!!! Для девушки-то!), взять пустую коробку из-под сигарет (в ней есть фольга и коробок от спичек (самих их нет!)).
21. А на крыше трактора (интересно, какой дурак туда это поставил?) есть корзина с яблоками, берем одно.
22. Лошадь мешает ужасно! Ворота надо бы открыть, а она... Идея! Яблоко ведь и лошади любят!

23. На замке записка. Ба! Нас здесь ждали! Надо замок открыть. А он ржавый! Но кто хоть как-то физику помнит, знает, что в батарее есть жидкий раствор, которым можно ржавчину очистить. Как? А на что пипетка?

24. Сад красивый, дом тоже, как войти? Попробуем снять ручку с двери, заметим висящий над дверью портрет.

25. В замочной скважине ключ, оказывается! Но с той стороны. Выталкиваем его (слышим, как он упал). Теперь задача: как его вытащить оттуда (в щели под дверью видно, где он).

26. Кстати, справа от двери лежит полено.

27. И здесь вроде бы нет ничего. Но можно пройти за дом, пришли на развилку: к странному сооружению (слева) и к маяку (справа). Пойдем-ка сначала к маяку.

28. Да, здесь дверь тоже не открывается, а если обойти справа? Здесь есть бутыль, бочка, а за ними подвальное окно.

29. Посмотрев на нашу тяжеленную батарею и подумав, как можно ключ достать (который упал), пришла идея - магнит! Так, батарею надо залить чем-то кислым. Очень даже кстати, что в бутыли находится уксус. Но нужен еще сердечник. Подойдет ручка от двери, обмотанная проводом, снятым с портрета. Вот и получили магнит.

30. Теперь бочка... Вдруг понадобится? Выбьем-ка чем-то тяжелым затычку из нее, опорожним ее и возьмем с собой. (Правда, для такой девушки, гм..., тяжеловато!).

31. Ну, теперь дверь в дом открыли, а в комнате интересно!

32. Слева заметим весло (конечно, взять его!). А чего нам полено с собой таскать? В очаг его! Кстати, надо бы захватить и вертел из очага.

33. А у стены есть длинный шест. Как ни странно, это принадлежность очага, которая туда прямо подошла.

34. Чем тут еще можно поживиться? Так, есть огнетушитель - берем его.

35. А под лампой есть какой-то шкаф. А в нем электропробки. Одна, правда, сломана. Ну так ведь, голь на выдумку хитра (хоть Доралис и не "голь" вовсе!). Берем фольгу (из коробки из-под сигарет), и делаем как бы электропробку. Что-то должно заработать. Но что?

36. Кстати, надо взять баночку с резиной из шкафа.

37. Да, вспомнили, что справа от входа в маяк есть подвальное окно и теперь есть тяжелый острый предмет в виде вертела, которым можно это окно открыть.

38. Правильно, и в нем был шланг, который немедленно присвоили.

39. Так, но все же как открыть дверь в маяк? Ну ничего не могли придумать лучшего, как привязать шланг к ручке двери маяка (а вдруг можно найти какой-нибудь механизм, чтобы дернуть?).

40. Да-а! Посмотреть что ли это странное здание слева от маяка? Что-то напоминает подъемник. А в лестнице абсолютно ровная круглая дыра. Что-то странно! Как раз подошел по размеру портрет. Гляди-ка, а ведь он стал кнопкой! Нажав на него, надо разгадать, сколько лет было человеку по датам рождения и смерти (я думаю, это элементарно).

41. Вот и лифт. И это был действительно он. Вот идея! Привязать к нему другой конец шланга и отправить его вниз! Так и сделали. Классно! Дверь и открылась на маяке! Вот только шланг испортился немного. Надо его взять, потом починить.

42. Идем в маяк. Да, нашли башмак (и взяли), пошли наверх.

43. Ой, как интересно! И подзорная труба есть! Глянем... какие-то останки корабля... интересные знаки на нем: три фона разного цвета, на каждом нарисован предмет..., вот, пушка на красном, ядро на желтом и сабля на зеленом. Надо запомнить, это что-то неспроста! (В разных версиях игры эти предметы на разном фоне, так что не поленитесь записать).

44. А что тут в шкафу? Веслом надо бы поддеть. Ох, как здорово! Ножик нам понадобится всегда. А в ящике что? Какой-то тюбик.

45. Да, тут слева от окна еще есть лестница, надо посмотреть... Ух, это сама лампа маяка. Какие-то занавески. Ба, а за ними бутылка с керосином. (Но не надейтесь, это не от лампы этой, уж бегали-бегали вокруг ее все без толку). Кусок занавески отрезать тоже не помешает.

46. Так, вроде более ничего интересного... Спускаемся вниз совсем, тут еще какая-то дверь есть. И-и-и! А в башмаке-то ключ есть! И как раз отсюда. Открыли. Вот и подвальное окно, которое били. Кусок стекла что ли прихватить? Входим дальше... Ух, выход на берег, но ворота закрыты. Хоть вентиль слева можно открыть.

45. Кстати, вспомнили, лифт-то ездит, значит, и мы можем на нем спуститься вниз. Так и сделаем. Тут сундук какой-то с кодовым замком. Ой, смотрите, а код

очень напоминает то, что видно было из подзорной трубы, те же три фона, только предметы другие, но по аналогии их можно подобрать. Так, сделали, и... сундук открыт! Там взяли кусок стекловолокна. Возможно, для ремонта шланга он понадобится. А на шкафах есть какой-то баллончик, много бутылок. Так не достать, поставим бочку и на нее влезем, берем бутылку, с помощью которой вытаскиваем и баллончик.

46. Но зачем нужен шланг? Резонный вопрос, учитывая то, что он сломан. А, вспомнили, перед домом есть сад с колодцем, который пуст, может на дне есть что-то? Водой его заполнить, может что-то и всплывет? Так и делаем, также чиним шланг стекловолокном и замазываем резиной (из баночки). Теперь открываем кран и наполняем колодец. Так, что всплыло? Одна пробка и все. Ха-ха! Ну и это может понадобиться.

47. Но где же выход? Видимо, только там, где выход на берег из маяка. Идем туда. Как открыть ворота? Хм, справа есть какой-то заросший и проржавевший механизм. У нас в тюбике есть что-то активно-агрессивное, может, оно очистит механизм? Да, помогло. А от ржавчины попробуем из баллончика. Вот и вертел пригодился еще раз в качестве рукоятки. Ворота открыты.

48. Да, лодка есть даже, хоть и дырявая. Башмаком вычерпать воду из лодки слабо? А вот нам нет. Но надо же это проклятую дыру заткнуть! А-а! Есть же кусок занавески и пробка от бутылки! Хорошо, что взяли их тогда!

49. Все-таки не дала эта лодка уплыть отсюда! Авария! Выплываем к дому какому-то (наверно, рыбака). Так, глянем, чего-то в доме есть интересного?! Носовой платок, гвоздь и бутерброд из корзины.

50. А в шкафу - пробки от бутылок и соус рыбный какой-то.

51. Так, а стул-то на книге стоит - не порядок! Стул надо переставить, кстати, канделябр попробовать снять, а вдруг пригодится!

52. Вот и гвоздь пригодился, чтоб снять его.

53. Так, посмотрим внешне на домик, ух ты, веревка на крыше, надо ее срочно как-то достать. Тут чаек много, вот и идея! Этим противно воняющим рыбным соусом смачиваем бутерброд (пришлось пожертвовать!) и кидаем его прямо на веревку.

54. Точно! Чайка конечно же при подхвате бутерброда зацепилась на веревку и сбросила ее вместе с привязанным спасательным кругом (который, кстати, очень стар и дыряв).

55. Так, теперь можно канделябр использовать как якорь, привязав его к веревке. Бросаем зацепку на скалы и ... влезаем.

56. Снова в саду. Так, шланг все лежит и лежит, а вдруг еще раз потребуется? Но его тащить! Отрежу-ка от него кусок с набалдашником - отличная бита! И ей можно попробовать открыть бочку (а ее обратно не забыли взять из маяка?). И можно также, разбить корабельную бутыль - ship - и достать спичку.

57. Входим в дом. Вроде бы по логике, надо зажечь очаг. Смачиваем керосином носовой платок и кладем его под дрова.

58. Спичкой поджигаем все в очаге. (С помощью коробка).

59. Глянь-ка, плита какая-то появилась. Поставим-ка бочку на нее. Да, но у бочки дырка сбоку. Заткнем ее свечой. Рядом есть ящик с песком. Заполним бочку песком. И... слева открылся вход.

60. Войдя туда, из лужи набираем воды в пипетку.

61. Берем клещи из дверного проема, пробуем сундук. Да... под напряжением! У нас ведь есть две пробки, а они, как известно, могут сыграть роль изоляции.

62. Делаем вокруг замка электроотвод с помощью провода.

63. Клещами размыкаем провод у замка, и... к замку можно теперь подобраться.

64. Как открыть? А если использовать принцип усталостного излома? Надо создать экстремальные условия для него с помощью... огнетушителя (и неоднократно!). Потом куском шланга сшибаем его.

65. А какая там золотая мумия! Это же клад! Но... вмешивается хозяин корабля, каким-то образом узнавший о нас. Балдея от выражения его лица, вдруг снова переносимся куда-то...

66. Ба, снова на корабле, в его средней части (где туалет), но у нас есть крючок какой-то. И для чего он? А-а-а! Помните, в самом начале, там был сундук какой-то, его не смогли открыть, надо теперь попробовать. Точно! Берем оттуда резинку.

67. Резинкой можно связать две палки (весло и палку со стены корабля), изогнутый гвоздь приделать в качестве крюка, и багор готов, которым в туалете подцепляем трос.

68. Но куда же прицепить конец этого троса? Подумав, можно найти куда, используя штопора.

69. Этот трос несомненно что-то держит или что-то поднимает. Так, смотрим. И можно найти, что в окне рядом с туалетом он виден, и можно поднять ведро. А в ведре... что-то острое, когда-то, наверное, бывшее ножом. Что же с ним делать? Да-а! Ведь здесь же рядом находится связанный Мельхиор! Его и освобождаем. А он, в свою очередь, ведет к каюте капитана.

70. Ну ничего лучшего не придумав, выходим на балкон, откуда стаскиваем черный флаг (вдруг понадобится?!)

71. В спальне есть шкафчик, и, так как мы с детства очень любопытные, то, естественно, влезаем в него и берем флакон и миску.

72. А в самой гостиной есть письменный стол, который весьма нас заинтересовал. Но он заперт! Вспомнился случай, когда под простой табуреткой нашли гвоздь, который нам очень помог. Что-то кресло рядом подозрительно похоже на то, что оно в себе что-то прячет. Правильно! Однако стол по-прежнему заперт.

73. В умывальне попробуем посмотреть под ковер. Так, ключ найден, им и открываем ящик стола, взяв "промокашку" и кинжал.

74. Кстати, ведь в спальне тоже есть ковер! Может, и там что-то есть? Есть! Люк! И не открывается. По-видимому, ковер мешает. Кинжалом его разрезаем по периметру люка. Ха! Открыт!

75. Это мы в коридоре, перед каютой капитана. Пройдем его до конца. Потом спуск обратно в середину корабля. Ну, здесь мы уже были и неоднократно! А ведь не зря мы здесь еще раз! В том сундуке, откуда брали резинку, ведь дно-то двойное! Кинжалом подцепив за отверстие, вытаскиваем носовой платок и коробочку с порошком.

76. Да, и на обратном пути надо бы штопор взять снова из туалета (а вдруг пригодится!)

77. Поднимаемся снова в коридор, где несколько красивых дверей (перед каютой капитана).

78. Одна из них открыта, та, где есть люк на потолке, через который и попали сюда. Но столб, ведущий к люку, очень скользкий, поэтому не мешало бы порошком его обработать.

79. Кстати, в столбе есть дверца, но нет ручки. Нет, не зря штопор прихватили, им и откроем. А там мастер-ключ.

80. Сейчас мы все двери-то и пооткрываем! За "мистической" - на полке есть что-то.

81. За "элегантной" - офис. В секретере (ох, страсть как любим в письменных столах рыться!) есть кольцо, по-видимому, непростое, а за ширмой - клетка золотая.

82. Вот и можно лезть обратно наверх. Да, а на что нам "промокашка"? Ух, а на ней какие-то знаки! Вроде бы похоже, что надо зеркало для их просмотра.

83. В умывальне есть раковина. Может, там и зеркало есть? Нет, нет его. Ха, а может почистить раковину до блеска? Носовой платок есть, жидкость для очистки есть. Вот и за дело! Теперь можно и посмотреть на "промокашку" в отражении. Там код: 5B47.

84. А вот шкафчик в умывальне не открывается, хоть ты лопни! А может... кольцо? Короче, приобретаем грампластинку, граммофон и возвращаемся.

85. В гостиной. Смотрим, что где-то сидит попугай, который не дает шкаф открыть. Ага, вот он, справа от шкафа. Как бы его в клетку заманить? Банановые кружки, которые взяли в спальне на блюде справа, кладем в клетку. А ее ставим на стол справа от письменного. Не летит туда! Сейчас загоним!

86. Ставим граммофон на музыкальный стол, пластинку в него, заводим его и нажимаем кнопку пуска. Теперь музыка заглушает попугая.

87. Справа от шкафа, на подиум ставим миску с содержимым флакона и добавляем туда аэрозоль. Фу, какая гадость получилась! Конечно, попугай сразу улетел и сел в клетку от греха подальше. А мы его накроем флагом. Теперь он не мешает.

88. В шкафу берем ключ.

89. Да, накрывая клетку, видим картину на стене за ней. Тронув ее, обнаруживаем, что она закрывает кодовый замок. Набираем код с "промокашки" (5B47), вытаскиваем ящичек.

90. Покрутив его, увидали, что сзади при нажатии на его верх, можно достать махонький золотой ключ, а повернув ящик передом, нажав на верх, потом на середину, получаем замок, который и открываем, берем револьвер.

91. Попугая жалко оставлять. Берем его с собой.

92. Куда же идти? Иной дороги нет, как снова в среднюю часть судна, где туалет. Там, со стороны секретного люка (ну, где мыло брали), есть люк, но он заперт и заложен тяжелым засовом. Вспоминаем, что когда мыло брали, в люке этом был механизм. С помощью полотенца снова открываем этот секретный люк, смотрим. А механизм прост: надо на него что-то тяжелое положить, тогда он сработает. Ну, у нас нет ничего тяжелее клетки, поэтому ее ставим туда, разворачиваемся (чтобы люк закрылся), вновь его открываем, берем клетку.

93. Теперь нижний люк не заперт засовом, открываем его ключом и входим.

94. Это, оказывается, комната, где связан негр (с которым вначале через дыру беседовали), здесь же и Мельхиор. Присмотревшись, в дальнем конце видим дверь, но она постоянно закрывается, поэтому клещами ее зажимаем.

95. В ящике слева вытаскиваем тюк полотна, который можно использовать как подставку, чтобы достать до верха двери.

96. Багром достаем бутылку из-под рома.

97. Замечаем: на полу рядом с негром есть что-то. Багром подцепляем доски и достаем амулет негра, который является ничем иным как магнитом. Как теперь негра освободить от оков? Только один путь - расстрелять их из револьвера. Но у того заело курок. Магнитом дело исправляем и освобождаем негра.

98. Мельхиор находится в растерянности, он потерял книжку с координатами берега. Что же делать? Осматриваем все наши предметы. И видим, что на обороте этикетки бутылки есть что-то. Губкой смываем этикетку и ... мы на берегу.

99. Так, теперь нам надо поговорить с Вельвет о ее муже (хозяине судна) и о ее возлюбленном.

100. Идем в дом Делии, она ведь подруга Вельвет. Но нам этого мало.

101. Выходим к водопаду, поговорим с мальчиком, который держит странное, но очень милое животное. Оно, к сожалению, болеет, поэтому, отдадим ему флаг, чтоб мог согреть зверька.

102. Рядом замечаем кокос. Штопором его откроем, в пипетку наберем молока и дадим мальчику. Он скажет, что за камнем есть ход, но он не знает пароля. А, может, попугай его помнит?! Ведь он из этих мест! Точно!

103. Входим в пещеру.

104. За ней дом, куда можно войти, только предложив подарок. Ключик кладем в клетку и золото в место для подарков.

105. Старший негр посылает за одеждой ему в дом Делии.

106. Та очень болтлива, надо бы как-то ее отвлечь, чтобы взять одежду на ее столе. Идея! Книгу ее рецептов схватили, и, когда она уйдет искать ее, хватаем одежду, предварительно с помощью зеркала, согнав с нее насекомое.

107. Берем лекарство для старшего негра.

108. У нас есть устройство, вызывающее Мельхиора как голограмму. Это хорошая идея испугать старшего негра, чтобы ему подложить снадобье.

109. У него в комнате открываем окно, так как при недостаточном свете голограмма не действует.

110. На стол положить это устройство.

111. Нажав на него, убеждаемся, что Мельхиор появился как привидение, вызвав панику у старшего негра. Посыпаем в его стакан снадобье, берем голографическое устройство обратно.

112. Когда старший негр опьянеет, его стакан относим Делии, убедив ее тем самым, что действительно имеем доступ к старшему негру.

113. Делия, видя, что мы - "свои люди", вызывает Вельвет. С ней беседуем, тем временем, оказалось, что старший негр был вовсе не тот; хозяин судна, что-то заподозрив, снова схватил Мельхиора, о чем он и поведал через голограмму.

114. Делать нечего и идти некуда, кроме как снова к Делии, которая все еще считает нас, ну, как бы курьерами между ней и старшим негром, взять инвертор у нее.

115. Слева от дома Делии зайти и взять успокоительные.

116. Смешать успокоительное с инвертором (получится наоборот: бодрящее), отдать Серапиону (негр, где собака).

117. Попробовать пройти вверх мимо собаки. Не пускает.

118. Вновь поговорить с Серапионом, он даст соль.

119. Ее с помощью инвертора превратить в сахар, который дать собаке, пройти мимо нее на кухню.

120. Около коляски можно заметить змею! Берем со стола пакет с фруктами и цветами, добавляем из котла и кладем перед коляской.

121. Змея уползет в пакет, который бросить в огонь.

122. Появляется хозяин судна, который, узнав Вас, в бешенстве хочет сделать..., но, узнав, что мы спасли жизнь его ребенку, предлагает дуэль на тонком мосту.

123. Быстро бросаем ему в лицо цветок (из пакета), он чихает и ... падает вниз...

124. ... Фу! Ой, где это я снова?! Доралис смотрит вокруг себя, на кресло, в котором она сладко уснула, и на элегантного мужчину в смокинге, который спрашивает ее, как ей спалось.

- А кто Вы?
- Меня зовут Мелклор!..
- ...

ВОТ И ВСЕ! РАДУЙТЕСЬ НОВОЙ ПРЕКРАСНОЙ ИГРЕ ОТ COKTEL VISION!!!

MASTER OF ORION

Фирма - MICROPROSE. Год выпуска - 1993.
Монитор - VGA. Размер - 12 Mb.

ОБЩИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Любители стратегических игр знают, чем заканчивается "Civilization" фирмы Microprose: корабль-колония отправляется к звездной системе Альфа Центавра. Игру "Master of ORION" вполне можно считать продолжением этого сценария.

В самом начале Вам будет предложено определиться с расовой принадлежностью. Тут-то и выяснится в очередной раз, что человечество не лучше остальных приспособлено к борьбе за выживание. В "Master of ORION" каждая раса делает что-нибудь лучше остальных. Людям определено умение хорошо торговать и вести дипломатические переговоры. Полезные вещи, но только в условиях мирного времени, которого у Вас будет не так уж много. "Master of ORION" значительно сложнее "Цивилизации" в том, что касается логики развития сценария.

Написание этой инструкции я начал, руководствуясь только собственным опытом. Решился я на это дело после того, как выиграл на уровне IMPOSSIBLE с пятью расами-конкурентами. Все изложенные ниже рекомендации и советы субъективны и не претендуют на истину в последней инстанции. Но они привели меня к победе. Чего и Вам желаю.

Позже инструкция была переработана с учетом опыта "зарубежных товарищей". Опыт был почерпнут из списанного с CD ROM файла с протоколом обмена впечатлениями игроков в MOO (Master of Orion) - пользователей сети Internet.

Наиболее выгодными расами мне представляются псилоняне, саккра и клаконы. Первые лучше других двигают научные исследования, вторые весьма плодовиты, а третьи обеспечивают повышенную производительность заводов.

Изначально у Вас будет планета земного типа, на которой вы сможете расселить до 100 миллионов человек (муравьев, жаб и т.п.), один корабль-колония и 2 корабля-разведчика с дополнительными топливными баками. В начале игры ваши корабли смогут летать на расстояние до 3 парсеков. Первый ход я рекомендую потратить на определение технологий, которые вы будете развивать в первую очередь. Для этого направьте все имеющиеся ресурсы на развитие науки. На этом же ходе отправьте ваши корабли к доступным планетам. Определившись с технологиями, переведите все ресурсы планеты на развитие промышленности. Скорее всего, через несколько ходов количество Ваших планет увеличится до двух. Чем быстрее ваша первая планета выйдет на полную мощность, тем лучше. Ходу на 6-7 постройте несколько стандартных разведчиков. Чем раньше вы расставите их у ближайших планет, тем больше вероятность того, что эти планеты будут вашими. Если к ним прилетят разведчики и колонисты соседей, они, скорее всего, сразу же улетят прочь. В начале игры корабли-колонии не вооружены, соседи не станут рисковать ими при встрече с неизвестным кораблем.

После того как все заводы на первой планете будут построены, приступайте к заселению доступных планет. Предварительно не поленитесь построить корабли-колонии нового типа - с вооружением из тяжелых лазеров. Это незначительно повысит их стоимость, зато вы сможете постоять за себя при встрече с конкурентами.

С соседями лучше познакомиться побыстрее. Ускорить этот процесс можно с помощью жертвы корабля-разведчика. При встрече с кораблем противника дайте ему погибнуть, не улетайте прочь. Обычно после такой "жертвы" соседняя раса выходит на контакт. Отношениям с Вашими соседями нужно уделить особое внимание. Войдите в роль мудрого и серьезного правителя. Обязательно заключите торговые договора, даже если эта торговля будет идти в ущерб вашей цивилизации. Через несколько ходов отрицательный торговый баланс сменится положительным, вы начнете получать дополнительный доход. Старайтесь, по возможности, поддерживать с соседями хорошие отношения. Если сможете - заключите с ними договор о

ненападении или даже об альянсе. Через определенное время начнутся регулярные выборы верховного правителя галактики. Ваша задача состоит в том, чтобы ни один из претендентов не набрал на выборах преимущества в 2/3 голосов. Если император все-таки будет избран, Вам будет предложено подчиниться его власти. Подчинитесь - признаете свое поражение в игре, не подчинитесь - Вашей расе придется воевать против всех остальных. При этом вы потеряете возможность вести какие-либо дипломатические переговоры и более того - все ваши противники смогут пользоваться передовыми технологиями друг друга. Чем позже это случится, тем лучше. В оптимальном варианте Вы так и не позволите кому-нибудь стать императором.

Когда ваши владения достигнут 7-10 планет, настанет время позаботиться об их обороне. На этом этапе для защиты планеты от кораблей противника Вам будет достаточно 2-5 ракетных баз. Возьмите за правило - на каждой из планет постройка баз должна вестись в течение практически 5/6 времени игры. Прирост баз должен быть не менее 1 базы за 7-10 ходов. Это важно еще и потому, что в таком случае будет автоматически проводиться модернизация планетарных защитных средств, которая проводится после изобретения новых защитных и ракетных технологий. Думаю, что 60-80 баз - логический предел. Если этого количества не хватит, чтобы отбиться от неприятельского флота, то вас не спасет и большее количество баз. Ваши защитные технологии безнадежно устарели. Начинайте игру сначала.

О технологиях. Их можно получить 4 способами - изобрести, выменять, украсть с помощью шпионов и взять в качестве трофея после захвата планеты с развитой промышленностью. Если все заводы на планете уничтожены - технологий Вы на ней не найдете. Порядок изобретения технологий Вам придется менять, исходя из складывающейся конкретной ситуации. В мирное время, прежде всего, нужно развивать технологии, направленные на развитие производительных сил, улучшение экологии и уменьшение расходов на содержание планет. В то же время остается верным принцип: “хочешь мира - готовься к войне”. Воевать придется обязательно. После раздела галактики ваши соседи обратят свои взоры в сторону ваших планет. К этому нужно быть готовыми. Экономически сильные планеты должны строить ракетные базы, а возле слабых нужно поставить корабли прикрытия. Если вам удастся отразить первый натиск соседа, он вскоре сам может выйти с предложением о заключении мира. В случае нападения агрессора обязательно постарайтесь заключить с другими расами договор о совместном ведении боевых действий. При этом Вам совершенно не обязательно воевать. Числитесь среди союзников и продолжайте направлять средства на укрепление своих планет и изобретение новых технологий. В случае технологического отрыва от конкурентов, Вы сможете рано или поздно создать практически неуязвимые корабли, способные "одним выстрелом" уничтожать хорошо защищенные и прикрытые мощным защитным флотом планеты противника. Более того, ваши "корабли-убийцы" в большинстве случаев смогут после уничтожения планет спасаться бегством от возмездия. Одним из вариантов таких кораблей в моих играх были аппараты среднего размера, вооруженные биологическими терминаторами и оснащенные субпространственными телепортерами. Получив такие корабли, можно попытаться провести стратегические операции по уничтожению флотов неприятеля. Для этого нужно уничтожить его базы-снабжения. Если после уничтожения какой-нибудь планеты окажется, что флот находится за пределами максимально допустимого радиуса полета от ближайшей планеты, такой флот автоматически погибает.

Судя по всему, в игре разрешается изобрести некоторые технологии только один раз. К ним, в частности, относится субпространственный интердиктор (subspace interdictor). Этим устройством автоматически оснащаются ракетные базы. Оно создает вокруг планеты поле, которое препятствует перемещению сквозь субпространство.

Во время последней игры мне удалось открыть еще один весьма перспективный способ получения технологий. Если Ваша цивилизация является достаточно мощной и окружена менее сильными соседями, попытайтесь их шантажировать. Примените угрозу нападения. Если сосед окажется сильным - вы получите еще одного врага и еще одну войну. Зато, если он ослаблен, то в качестве "задабривания" могущественного соседа он может предложить Вам одну из неизвестных Вам технологий или деньги. Если Вы опережаете его по всем направлениям, то он пообещает Вам отвести свои корабли и прекратить шпионаж. Или попытается отшутиться, назвав Ваши угрозы детскими выходками.

Особое место в игре занимает планета Орион со своим стражем. Защита стража растет с уровнем сложности игры. На уровне IMPOSSIBLE она составляет 10-000. Уничтожив стража и захватив Орион, вы приобретете планету с учетверенным показателем развития науки, а в качестве трофея получите целый пакет ценных технологий, среди которых будет мощный DEATH RAY - луч смерти.

Несколько рекомендаций по постройке флота. Воплощайте в своих кораблях последние технические новинки. Если модель устарела морально - уничтожайте этот "хлам" сами, не ждите, пока вы с его помощью проиграете несколько сражений. Уничтожив свои корабли, вы 1/3 их стоимости получите обратно. Старайтесь

воевать не числом, а умением. Максимальный флот из кораблей одного типа, который встретился мне в игре, состоял из 32 тысяч аппаратов. Как с ним справиться? Например, с помощью образователя "черных дыр". При применении он уничтожает от 10 до 40 процентов кораблей противника за один "выстрел". Или с помощью нейтронного излучателя, который "половинит" при каждом применении защиту кораблей противника. Впрочем, такие флоты - редкость. Я бы выделил несколько специализированных типов кораблей, которые рекомендую применять:

1. Бомбардировщики - небольшие аппараты, оснащенные наилучшими двигателями и защитой, вооруженные бомбами или биологическим оружием. Двигатели позволят им уйти от ракет, выпускаемых планетой. Защитный щит позволит выдержать удар лучевого оружия неприятельского флота.

2. Мощные штурмовики. Огромные корабли, оснащенные ремонтными системами. Обладают наилучшими двигателями и защитой. Вооружены дальнобойными лучевыми средствами и противопланетным оружием (бомбы, био). Предназначены для уничтожения небольших флотов и планет.

3. Торпедоносцы. Корабли малого класса, вооруженные торпедным аппаратом. Низкоскоростные, с самой лучшей из доступных защит. Применяются в качестве защитного флота у своих планет и как вспомогательные корабли в составе армад. В игре применяется три типа торпед. Создав три типа торпедоносцев, можно образовать впечатляющий заслон на главном направлении удара агрессора. Если вы изобрели только один тип торпеды - создайте два-три типа торпедоносцев с одинаковой начинкой, но разными именами.

4. Распихиватели. Оснащены устройствами, позволяющими отодвигать корабли противника или обволакивать их зеленой мутью (Warp Dissipator), которая замораживает корабли противника на месте после 3-го применения. Если у планеты стоит пара таких кораблей, она становится практически недоступна для любого количества бомбардировщиков противника.

5. Корабли с передовыми техническими новинками. Ими могут стать аппараты всех типов. Предназначены для уничтожения малыми силами крупных соединений противника и планет. Применяются в составе крупных эскадр.

6. Корабли-камикадзе. Дешевые аппараты малого размера с самой лучшей защитой. Применяются в количестве эскадр в количестве от нескольких сотен штук. Привлекают на себя удар основных сил противника (видимо, имеет место реакция противника на их количество). Это дает возможность применить остальные дорогостоящие корабли эскадры, не опасаясь за их безопасность. Вооружены лучевым оружием. Иногда наносят финальный удар по истощенному противнику.

СЛУЖБА ГАЛАКТИЧЕСКИХ НОВОСТЕЙ GNN

В ходе игры Вам придется периодически просматривать выпуски галактической службы новостей. В них будет сообщаться о политических событиях и о разных ЧП планетарного масштаба. Ниже приведены большинство из сообщений GNN.

- Псилоняне обнаружили следы древней цивилизации. В ходе проведения исследовательских работ им удалось получить многочисленные усовершенствования технологий и оружия. (Во время моих игр мне ни разу не удалось найти нечто подобное).
- Мощь псилонян выросла. Они уже контролируют 13 (27, 40) планет.
- Богатый торговец решил поддержать дело Burlathi, пожертвовав в их пользу сумму в **** миллионов кредитов.
- Главный исследовательский компьютер псилонян поразил вирус, при этом был уничтожен накопленный исследовательский материал на сумму в **** миллионов кредитов. Псилонянам потребуются годы работы, чтобы восстановить потерянное.
- В результате глубокого бурения на планете **** открыты запасы нейтрониума, что переводит планету в разряд богатых.
- На планете **** разразилась эпидемия чумы.
- На планете **** в конце концов эпидемия чумы прекращена.
- В ходе промышленных разработок были выработаны запасы нейтрониума на планете ****, что переводит планету в разряд бедных.
- С помощью сканеров дальнего действия удалось засечь появление амебы, которая движется в сторону нашей галактики.
- Усилилась активность пиратов в системе ****. Для инструктирования региона необходимы дополнительные силы космического флота. Существенно упал объем торгового оборота.
- Астрологи силиконян рассчитали, что через 9 лет с планетой *** столкнется комета. Если флот не сможет с ней справиться - планета будет уничтожена. (Если это случилось с Вашей планетой - стяните к планете поскорее весь имеющийся флот. В последующих выпусках новостей будет сообщаться, какой процент от кометы удалось уничтожить за очередной ход и сколько лет осталось до столкновения).
- Внезапное изменение угла наклона оси планеты **** привело к поразительному улучшению экологической ситуации - планета стала плодородной.
- Дальние сканеры засекли кристаллическую форму жизни, которая движется в направлении нашей галактики.

- Раса **** победила стража Ориона и захватила планету. При высадке удалось найти новые технологии и оружие.

ОПИСАНИЕ ИНТЕРФЕЙСА

После прокручивания вступительного мультика Вам будет предложено следующее меню:

Continue Game - продолжить игру

На протяжении всей игры производится периодическое запоминание игровой ситуации. Если вы выберете в этом меню первую опцию, для продолжения игры будет вызвана последняя запомненная ситуация. Это весьма удобное новшество, которое спасает в случае внезапного зависания компьютера или пропадания питания.

Load Game - загрузить игру

После выбора этой опции вы получите доступ к шести предварительно запомненным играм. Подсветите мышкой необходимый (он станет зеленым) и кликните на Ok. Кликнув на Cancel, Вы откажетесь от загрузки запомненной игры.

Quit To Dos - выйти в ДОС

В комментариях не нуждается

New Game - новая игра

Выберите эту опцию в случае начала новой игры. В следующем меню Вы сможете определить параметры игровой среды. К ним относятся:

Galaxy Size - размер галактики (Huge - огромный, Large - большой, Medium - средний и Small - малый)

Difficulty - уровень сложности (Simple - простой, Easy - легкий, Average - средний, Hard - тяжелый, Impossible - выиграть невозможно)

Opponents - количество противников (от 1 до 5, не считая Вас самих)

Определившись с этими параметрами, вы попадаете в меню выбора расы. Это очень ответственный момент. Всего в игре есть 10 рас:

Human - люди, прекрасные торговцы и дипломаты

Mrrshan - кошки, прекрасные стрелки

Silicoid - черви, могут селиться на планетах любых типов и не заботиться об их экологическом состоянии

Sakkra - лягушки, обладают повышенной плодовитостью

Psilon - раса ученых-изобретателей

Alkari - птичья раса, прекрасные пилоты

Klackon - муравьи, обладают повышенной производительностью труда

Bulrathi - собакоподобная раса, хорошо дерутся во время десантов

Meklar - змееподобная раса, улучшенное управление заводами

Darlok - раса темных личностей, превосходные шпионы и диверсанты

Выберите ту, что вам больше по вкусу и кликните на ее названии. В следующем меню Вы сможете выбрать цвет флага (и раскраски Вашего будущего флота). После этого Вам будет предложено назваться и дать имя своей первой планете.

После этого и начинается игра. Вы окажетесь в главном игровом экране, вид которого приведен ниже.

<table>
<tr><td colspan="6" rowspan="4">Крупномасштабная
карта галактики</td><td colspan="2">Название планеты</td></tr>
<tr><td colspan="2">Тип планеты
население макс.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Население Базы
Производство X (Y)
Корабль <°°°°°>лет
Оборона <°°°°°>лет
Индустрия<°°°°°>лет
Эколог-я <°°°°°>лет
Технол-я <°°°°°>лет</td></tr>
<tr><td>количество
имя корабля</td><td>Корабли
направить
транспорт</td></tr>
<tr><td>Game</td><td>Design</td><td>Fleet</td><td>Map</td><td>Races</td><td>Planets</td><td>Tech</td><td>Next Turn</td></tr>
</table>

Большую часть экрана занимает крупномасштабная карта галактики, на которой отображена ее небольшая часть - планеты, корабли. Курсор установлен на вашей первой планете. Слева Вы можете просмотреть ее данные: название, тип, максимальный размер населения, текущее население, количество ракетных баз, объем производства. Производимые на планете ресурсы вы можете распределить с помощью пяти полос. Вы можете их пустить на:

- постройку корабля
- постройку ракетных баз (защитного щита)
- постройку заводов
- рост населения (улучшение экологии)
- изобретение новых технологий

Для этого вам нужно кликнуть мышкой в соответствующем месте каждой из полосок. Если Вы хотите, чтобы объем выделяемых на какое-нибудь направление ресурсов был постоянным, - кликните мышкой на его названии. Полоска подкрасится красным цветом и зафиксируется. Справа от полосок указано либо количество лет (ходов), необходимых для производства одного элемента, либо количество соответствующих элементов, производимых за один ход.

В графе обороны (DEF) могут появляться:
- N Y - количество лет
- SHIELD - строительство защитного щита
- UPGRADE - модернизация ракетных баз в соответствии с последними технологиями

В графе индустрии (IND) могут появляться:
- N Y - количество лет
- REFIT - переоснащение, появляется при изобретении более прогрессивных технологий управления производством

В графе экологии могут появляться следующие значения:
- WASTE - загрязнение
- CLEAN - чисто
- TERRAFORMING - преобразование планеты
- GAYA - преобразование планеты
- + N POP - увеличение населения планеты на N миллионов за один ход

В правом нижнем углу приведено изображение строящегося в доках данной планеты корабля, его название, а также количество кораблей, которое будет построено. Рядом с изображением корабля есть клавиша SHIP. Кликая на ней мышкой, Вы можете перебирать имеющиеся в вашем распоряжении модели кораблей.

Там же можно видеть клавишу RELOC. Она предназначена для того, чтобы построенные на этой планете новые корабли автоматически отсылались к выбранной вами планете (которая принадлежит вам). Если на ней кликнуть, курсор превращается в изображение космического корабля. Если им кликнуть на другой планете, появится трасса, ведущая от первой планеты к месту сбора. При этом Вам будет сообщено, за сколько ходов Ваши корабли будут туда добираться. Если Вас все устраивает - кликните на клавише ACCEPT, если нет - на CANCEL.

И еще одна клавиша - TRANS. Она предназначена для отправки десантных транспортов для увеличения населения в новых колониях и для завоевания колоний ваших конкурентов. Если Вы на ней кликните - курсор превратится в космический кораблик. Укажите им на интересующую Вас планету. Если имеющиеся у Вас ракетные технологии позволяют туда добраться, а также, если это ваша колония или планета с известным вам типом, то Вам будет предложено определить количество посылаемых вами людей. Оно не может превышать половины населения планеты, с которой Вы их отправляете. В случае десанта на планеты противника нужно помнить, что если Ваш флот во время очередной бомбардировки уничтожит имеющуюся на планете колонию, то весь Ваш десант погибнет. Аббревиатура ETA означает "ожидаемое время прибытия".

Красные треугольники, расположенные по обе стороны от пяти полос, позволяют вам изменять выделяемые ресурсы с точностью до минимальной порции. Если Вы кликните на левом - уменьшите выделяемые ресурсы, на правом - увеличите.

В нижней части игрового экрана находится полоска-меню. На каждом из ее разделов нужно остановиться отдельно.

ИГРА

Позволяет Вам производить сохранение и восстановление игровых ситуаций, а также управлять звуковым сопровождением.

Save - запомнить	Silent - игра без звука
Load - загрузить	FX Only - только звуковые эффекты
Quit - выйти из игры	Music - игра с музыкой

DESIGN - ДИЗАЙН

Если Вы пользуетесь кораблями шести типов, то Вам будет предложен экран, на котором вы сможете просмотреть качественный и количественный состав Вашего флота. Всего одновременно может быть до шести моделей кораблей. Если Вам понадобится новый корабль, то придется один из имеющихся типов кораблей "соскрести" - выполнить команду "SCRAP". При этом 1/4 часть стоимости уничтоженных аппаратов будет передана в планетарный резерв.

Основными техническими характеристиками ваших кораблей являются:

SHIELD - щит

BEAM DEFENCE - защита от лучевого оружия

MISSILE DEFENCE - защита от ракетно/торпедного оружия

ATTACK LEVEL - уровень атаки

HITS - количество хит-поинтов

WARP - скорость перемещения в межпланетном пространстве (измеряется в парсеках за 1 ход)

SPEED - скорость перемещения во время боя (измеряется в ходах)

В случае если у Вас имеется меньше шести типов кораблей или после выполнения команды SCRAP, Вы попадете в экран создания нового типа корабля.

<table>
<tr><td colspan="2">Компьютер ***** Уровень атаки
Щит ****** Поглощение удара
ECM ****** Защита от ракет</td><td colspan="2">Броня ********* Хит-поинты
Двигатель*** Скор. Полета Защита
Маневренность *** Скорость в бою</td></tr>
<tr><td colspan="4">Кол-во Бортовое оружие Сила удара Дальность Примеч.
Оружие 1{}
Оружие 2{}
Оружие 3{}
Оружие 4{}</td></tr>
<tr><td colspan="4">Спец. 1
Спец. 2
Спец. 3</td></tr>
<tr><td>Размер</td><td>Вид корабля</td><td rowspan="2">Название
Стоимость корабля

Имеющееся место

Свободное место</td><td rowspan="2">
Отменить

Очистить

Строить</td></tr>
<tr><td>Малый
Средний
Большой
Огромный</td><td></td></tr>
</table>

В начале игры Вы располагаете самыми примитивными кораблями. По мере получения доступа к новым технологиям, Вы сможете создать корабли новых типов, отвечающие Вашим потребностям.

Ниже приведены описания оружия и устройств, которыми Вы можете оснастить Ваши корабли в этой игре.

Компьютеры

	СТОИМОСТЬ	РАЗМЕР	ПОТРЕБЛЯЕМАЯ МОЩНОСТЬ	ЗАНИМАЕМОЕ МЕСТО	УРОВЕНЬ АТАКИ
MARK 1	5	5	20	9	1
MARK 2	6	7	30	13	2
MARK 3	8	10	40	18	3
MARK 4	9	12	50	22	4

	СТОИМОСТЬ	РАЗМЕР	ПОТРЕБЛЯЕМАЯ МОЩНОСТЬ	ЗАНИМАЕМОЕ МЕСТО	УРОВЕНЬ АТАКИ
MARK 5	10	15	60	27	5
MARK 6	11	17	70	31	6
MARK 7	13	20	80	36	7
MARK 8	14	22	90	40	8
MARK 9	15	25	100	45	9
MARK 10	16	27	110	49	10
MARK 11	21	30	120	54	11

Щит

	СТОИМОСТЬ	РАЗМЕР	ПОТРЕБЛЯЕМАЯ МОЩНОСТЬ	ЗАНИМАЕМОЕ МЕСТО	ПОГЛОЩАЕТ УДАР
НЕТ	0	0	0	0	
CLASS 1	8	15	60	27	1
CLASS 2	10	22	90	40	2
CLASS 3	11	30	120	54	3
CLASS 4	13	37	150	67	4
CLASS 5	15	45	180	81	5
CLASS 6	17	52	210	94	6
CLASS 7	23	62	240	110	7
CLASS 9	30	75	270	129	9
CLASS 11	39	99	300	159	11
CLASS 13	48	122	330	188	13
CLASS 15	67	162	360	234	15

Защита от ракетного оружия

	СТОИМОСТЬ	РАЗМЕР	ПОТРЕБЛЯЕМАЯ МОЩНОСТЬ	ЗАНИМАЕМОЕ МЕСТО	ЗАЩИТА ОТ РАКЕТ
НЕТ	0	0	0	0	1
JAMMER 1	6	10	40	19	2
JAMMER 2	7	15	60	27	3
JAMMER 3	8	20	80	36	4
JAMMER 4	9	25	100	45	5
JAMMER 5	10	30	120	54	6
JAMMER 6	11	35	140	63	7
JAMMER 7	12	40	160	72	8
JAMMER 8	13	45	180	81	9
JAMMER 9	14	50	200	90	10
JAMMER 10	15	55	220	99	11

Броня

	СТОИМОСТЬ	РАЗМЕР	КОЛИЧЕСТВО ХИТ-ПОИНТОВ			
			МАЛЫЙ	СРЕДНИЙ	БОЛЬШОЙ	ОГРОМНЫЙ
TITANIUM	0	1	3	18	100	600
TITANIUM II	3	100	4	27	150	900
DURALLOY	3	15	4	27	150	900
DURALLOY II	5	106	6	40	225	1350
ZORTIUM	5	25	6	36	200	1200
ZORTIUM II	8	125	9	54	300	1800
ANDRIUM	8	37	7	45	250	1500
ANDRIUM II	11	143	11	67	375	2250
TRITANIUM	12	52	9	54	300	1800
TRITANIUM II	18	169	13	81	450	2700
ADAMANTIUM	25	75	10	63	350	2100
ADAMANTIUM II	38	225	15	94	525	3150
NEUTRONIUM	42	114	12	72	400	2400
NEUTRONIUM II	63	332	18	108	600	3600

Двигатели

	СТОИМОСТЬ	РАЗМЕР	ЗАНИМАЕМЫЙ ОБЪЕМ	СКОРОСТЬ НА ПЕРЕЛЕТЕ	ЗАЩИТА ОТ РАКЕТ
RETROS	0	2	140	1	0
NUCLEAR	1	4	140	2	1
SUB-LIGHT	1	6	139	3	2
FUSION	1	8	140	4	3
IMPULSE	1	9	126	5	4
ION	1	10	116	6	5
ANTI-MATTER	1	13	130	7	6

Примечание: в графе "Защита от ракет" указан максимальный показатель, получаемый при максимальной маневренности. Этот показатель прибавляется к показателю ECM при определении суммарной защиты от ракет для данного корабля.

Маневренность в бою

	СКОРОСТЬ	СТОИМОСТЬ	МОЩНОСТЬ	ЗАНИМАЕМЫЙ ОБЪЕМ
CLASS 1	1	2	100	19
CLASS 2	2	16	200	149
CLASS 3	2	30	300	279
CLASS 4	3	44	400	409
CLASS 5	3	58	500	539

	СКОРОСТЬ	СТОИМОСТЬ	МОЩНОСТЬ	ЗАНИМАЕМЫЙ ОБЪЕМ
CLASS 6	4	72	600	669
CLASS 7	4	86	700	799

Оружие

НАИМЕНОВАНИЕ	ОПИСАНИЕ	УДАР	СТМ.	РЗМР.	МОЩН.	ОБЪ-ЕМ
NUCLEAR BOMB	Только наземные цели	3-12	1	7	0	14
LASER	Простейший лазер	1-4	2	2	25	14
NUCLEAR MISSILE	Ядерная ракета 2 выстрела, + 1 скор.	4	3	14	20	24
NUCLEAR MISSILE	Ядерная ракета 5 выстрелов	4	4	21	30	36
HEAVY LASER	Тяжелый лазер	1-7	6	8	75	45
HYPER-V ROCKET	2 выстрела, +1 скор.	6	4	24	20	34
HYPER-V ROCKET	5 выстрелов	6	6	36	30	51
GATLING LASER	4 выстрела за 1 ход	1-4	7	7	70	42
NEUTRON PELLET GUN	"Половинит" щит противника	2-5	2	1	25	6
HYPER-X ROCKET	2 выстрела, +1 удар	8	6	45	20	55
HYPER-X ROCKET	5 выстрелов, +1 удар	8	10	67	30	82
FUSION BOMB	Только наземные цели	5-20	1	14	0	14
ION CANNON	Ионная пушка	3-8	4	7	35	24
HEAVY ION CANNON	Тяжелая ионная пушка	3-15	11	22	105	74
DEATH SPORES	Биологическое оружие	1	4	19	0	19
MERCULITE MISSILE	2 выстрела, +2 удар	10	10	73	20	83
MERCULITE MISSILE	5 выстрелов, +2 удар	10	15	108	30	123
NEUTRON BLASTER	Нейтронный бластер	3-12	8	15	60	45
HEAVY BLAST CANNON	Тяжелая пушка-бластер	3-24	23	45	180	135
ANTI-MATTER BOMB	Только наземные цели	10-40	4	40	0	40
STINGER MISSILE	2 выстрела, +3 удар	15	2	7	30	13
STINGER MISSILE	5 выстрелов, +3 удар	15	4	11	45	20
HARD BEAM	"Половинит" щит	8-12	6	5	100	25
FUSION BEAM		4-16	4	2	75	17
HEAVY FUSION BEAM		4-30	13	6	225	51
OMEGA-V BOMB	Только наземные цели	20-50	1	8	0	8
MEGABOLT CANNON	Удар +3 уровня	2-20	4	3	65	16
SCATTER PACK VII	2 выстр., 7 разд.головок	10	6	32	50	42
SCATTER PACK VII	5 выстр., 7 разд.головок	10	10	20	75	35
DOOM VIRUS	Биологическое оружие	2	2	11	0	11
AUTO BLASTER	Бьет 3 раза за 1 ход	4-16	6	4	75	19

НАИМЕНОВАНИЕ	ОПИСАНИЕ	УДАР	СТМ.	РЗМР.	МОЩН.	ОБЪ-ЕМ
PULSON MISSILE	2 выстрела, +4 удар	20	5	24	40	32
PULSON MISSILE	5 выстрелов, +4 удар	20	8	36	60	48
TACHYON BEAM	Потоковая атака	1-25	5	4	80	20
GAUSS AUTOCANNON	"Половинит" щиты, Бьет 4 раза за 1 ход	7-10	10	18	105	39
PARTICLE BEAM	"Половинит" щиты	10-20	5	5	75	20
HERCULAR MISSILE	2 выстрела, +5 удар	25	7	44	40	52
HERCULAR MISSILE	5 выстрелов, +5 удар	25	11	66	60	78
PLASMA CANNON		6-30	8	6	100	26
DISRUPTOR		10-40	13	16	160	48
PULSE PHASOR	Бьет 3 раза за 1 ход	5-20	8	3	120	27
NEUTRONIUN BOMB	Только наземные цели	40-70	1	9	0	9
BIO TERMINATOR	Биологическое оружие	3	3	24	0	24
HELLFIRE TORPEDO	Пробивает все 4 щита	25	22	13	350	83
ZEON MISSILE	2 выстрела, +6 удар	30	6	27	50	37
ZEON MISSILE	5 выстрелов, +6 удар	30	9	41	75	56
PROTON TORPEDO	Стреляет 1 раз/2 хода	60	25	10	400	90
SCATTER PACK X	2 выстрела, 10 головок	15	6	27	50	37
SCATTER PACK X	5 выстрелов, 10 головок	15	9	46	80	62
TRI-FOCUS PLASMA	Трехфокусная плазма	20-50	12	7	180	43
STELLAR CONVERTER	Бьет по всем 4 щитам	10-35	21	24	300	84
MAULER DEVICE	Наносит мощные поврежд.	20-100	22	19	300	79
PLASMA TORPEDO	Удар уменьшается пропорционально пройденному расстоянию до цели	150	31	21	450	111
DEATH RAY	Луч смерти	200-1000	97	330	1500	630

Примечание: под надписью COUNT напротив каждого их четырех типов оружия есть стрелки. С их помощью Вы можете определять, сколько комплектов того или иного оружия Вы хотите иметь на борту.

Специальное снаряжение

НАИМЕНОВАНИЕ	ОПИСАНИЕ	СТМ.	РЗМР.	МОЩН.	ОБЪ-ЕМ
RESERVE FUEL TANKS	Увеличивают дальность полета на 3 парсека	13	625	0	625
STANDART COLONY BASE	Позволяет высаживаться на нормальные планеты	18	175	0	175
BARREN COLONY BASE	Позволяет высаживаться на планеты типа BARREN	19	175	0	175
TUNDRA COLONY BASE	Позволяет высаживаться на планеты типа TUNDRA	20	175	0	175
DEAD COLONY BASE	Позволяет высаживаться на планеты	21	175	0	175

НАИМЕНОВАНИЕ	ОПИСАНИЕ	СТМ.	РЗМР.	МОЩН.	ОБЪЕМ
	типа DEAD				
INFERNO COLONY BASE	Позволяет высаживаться на планеты типа INFERNO	23	175	0	175
TOXIC COLONY BASE	Позволяет высаживаться на планеты типа TOXIC	21	175	0	175
RADIATED COLONY BASE	Позволяет высаживаться на планеты типа RADIATED	23	175	0	175
BATTLE SCANER	Позволяет просмотреть ТТХ кораблей противника	4	12	50	22
ANTI-MISSILE ROCKETS	Уничтожают 40 процентов ракет противника	51	62	1000	262
REPULSAR BEAM	Отодвигает корабль противника на 1 квадрат	13	25	200	65
WARP DISSIPATOR	Замедляет скорость кораблей противника	18	25	300	85
ENERGY PULSAR	Расширяясь, наносит удар 1-5 хит-поинтов	16	37	250	87
INERTIAL STABILIZER	Добавляет к маневренности +2	64	125	1000	325
ZYRO SHIELD	Уничтожает 75 процентов ракет и торпед	77	135	1500	435
AUTOMATED REPAIR	Восстанавливает 25 % хит-поинтов за 1 ход	17	150	300	210
STASIS FIELD	Замораживает корабль противника на 1 ход	39	60	275	115
CLOAKING DEVICE	Делает корабль почти невидимым	81	150	1250	400
ION STREAM PROJECTOR	Уменьшает броню противника на 20 % за 1 ход	30	62	500	162
HIGH ENERGY FOCUS	Увеличивает радиус действия оружия до 3-х	82	145	1000	345
IONIC PULSAR	Расширяясь, наносит удар в 2-10 хит-поинта	56	140	750	290
BLACK HOLE GENERATOR	Уничтожает 25-100% кораблей противника	64	270	750	420
SUB SPACE TELEPORTER	Перемещает корабль в любую точку боя	125	165	2000	565
LIGHTING SHIELD	Уничтожает 100 % ракет и торпед	95	292	1750	642
NEUTRON STREAM PROJECTOR	Уменьшает броню противника на 40 % за 1 ход	91	190	1250	440
ADV DAMAGE CONTROL	Восстанавливает 50 % хит-поинтов за 1 ход	58	486	450	576
TECHNOLOGY NULLIFIER	Уничтожает компьютеры на кораблях противника	65	187	1000	387
INERTIAL NULLIFIER	Добавляет к маневренности +4	155	315	1500	615
ORACLE INTERFACE	Концентратор лучевых атак	89	250	1500	550
DISPLACEMENT DEVICE	1/3 всех атак противника промахивается	86	900	625	1025

Тусклым цветом на экране дизайна прописаны те позиции, по которым Вы уже не можете улучшить показатели разрабатываемого типа корабля. Ярким белым цветом показаны те места, где Вы еще не исчерпали своих возможностей.

Определившись с оружием и вспомогательными устройствами, Вы можете назвать корабль по своему усмотрению. Для этого - кликните мышкой рядом с NAME. Текущее название корабля замигает и станет красным. Сотрите его клавишей Backspace и обзовите по своему усмотрению.

После этого Вам останется нажать на клавишу BUILD - и новому типу корабля остается только пожелать успешных плаваний.

Нажатием правой клавиши мышки можно выйти в основной экран.

FLEET - ФЛОТ

На этом экране сведена информация о том, чем занимается Ваш флот. Ориентируясь по цвету названий планет, Вы сразу же сможете понять, какая эскадра с кем воюет, куда летит или где торчит без дела. Здесь же вы сможете увидеть в нижнем левом углу стоимость затрат на содержание флота. Нажав на кнопку SPECS, Вы перейдете в экран тактико-технических данных Ваших аппаратов, о котором уже рассказывалось выше. Если Вы решите избавиться от какого-нибудь типа кораблей, нажмите на кнопку SCRAP - появится курсор в виде слова SHIP. Укажите им на нужный корабль, кликните на YES в появившемся приглашении, и 1/4 стоимости кораблей этого типа будет перечислена в планетарный резерв.

MAP - КАРТА

Из этого экрана можно получить выход на три карты Вашей галактики - политическую, физическую и экологическую.

Первоначально Вам будет предложена карта колоний. Каждая из обитаемых планет имеет флажок, цвет которого соответствует одной из рас. Условные обозначения даны под надписью MAP KEY. На этой же карте можно при желании разглядеть и флоты.

Кликнув на кнопке ENVIROMENTS, Вы попадете в экран с экологической картой. Планеты в этой игре подразделяются на следующие типы:

T	- TERRAN	- земные
J	- JUNGLE	- джунгли
O	- OCEAN	- океан
A	- ARID	- знойные
S	- STEPPE	- степь
D	- DESERT	- пустынные
M	- MINIMAL	- минимальные
B	- BARREN	- обнаженные
U	- TUNDRA	- тундра
E	- DEAD	- мертвые
I	- INFERNO	- огненные
P	- TOXIC	- токсические
R	- RADIATED	- радиационные
N	- NONE	- обломки планеты (для жизни непригодны)

Красным цветом на этой карте выделены планеты, где Вы не можете основывать колонии. Информация заносится на эту карту на основании данных, полученных от капитанов Вашего флота или с помощью мощного усовершенствованного планетного сканера.

С помощью кнопки MINERALS Вы сможете просмотреть Вашу галактику в геологическом разрезе. В этом плане планеты классифицируются следующим образом:

ULTRA POOR	- сверхбедные	- 1/3 производительности
POOR	- бедные	- 1/2 производительности
RICH	- богатые	- 2 х производительность
ULTRA RICH	- сверхбогатые	- 3 х производительность
ARTIFACTS	- останки былых цивилизаций	- 2 х технологии
ORION	- Орион	- 4 х технологии

Бонусы производительности действуют для индустрии, кораблей и обороны.

RACES - РАСЫ

Максимальное число противников в игре - 5. Для каждого из них отведено свое поле на экране рас. Пока не выбран император галактики, Вы можете с помощью этого экрана общаться со своими врагами и союзниками. Верхняя строка каждого поля отведена для характеристики Ваших политических отношений с соседями. В случае если Вы заключили торговое соглашение, во второй строке будет указан объем торговли с данной расой в миллионах кредитов. Строкой ниже расположена красно-зеленая полоса индикатор отношения с Вашей расе со стороны данного соседа. Маленькая голубая стрелка - индикатор перемещается вдоль этой полосы в соответствии со складывающимися отношениями. Крайнее левое положение - HATE - ненависть, крайнее правое - HARMONY - гармония.

Ниже расположены индикаторы деятельности Вашей агентуры. В зависимости от количества выделенных средств, Вы будете направлять к данному соседу

определенное количество шпионов за 1 ход. При этом Вы можете дать им следующие указания:
HIDE - затаиться
SABOTAGE - устроить диверсии и бунты:
- уничтожить заводы
- уничтожить ракетные базы
- спровоцировать бунт на выбранной планете. В этом случае планета перестает подчиняться своему хозяину. Для усмирения бунта ему придется посылать карательную экспедицию.

ESPIONAGE - вести воровство новых технологий. Если деятельность шпионов будет удачной, Вам будет предложено выбрать, в какой технологической категории Вы хотите получить новую технологию.

С помощью кнопки AUDIENCE Вы можете добиться аудиенции у тех послов, на портретах которых нет надписи DIPLOMAT GONE (Дипломат отсутствует).

При этом Вам будет предложено следующее меню:

- Предложить договор:
  - Пакт о ненападении
  - Альянс
  - Заключить мирный договор
  - Объявить войну другой расе
  - Расторгнуть альянс с другой расой
  - Выход
- Оформить торговое соглашение:
  - на n миллионов
  - выход
- Угрожать/разорвать договор и торговлю:
  - Разорвать Пакт о ненападении
  - Разорвать альянс
  - Разорвать торговое соглашение
  - Угрожать атаковать
  - Выход
- Предложить взятку:
  - n миллионов
  - технологию
- Обменяться технологиями
  - технология 1
  - технология 2
- Попрощаться

Выбор пунктов меню производится левой клавишей мышки, выход - правой клавишей. Доступные пункты в меню выделены ярким цветом, недоступные - тусклым. От любого Вашего предложения соседи могут преспокойно отказаться.

На этом же экране находится показатель OVERALL SECURITY - общая безопасность. Чем он выше, тем спокойнее живут Ваши подданные на своих планетах, тем труднее проникнуть к Вам шпионам и диверсантам противника. Здесь же Вы можете скорректировать объем ресурсов, выделяемых на общую безопасность. Справа от полоски - показатель безопасности в %. Ниже, белым по серому показано, какой процент от планетарных ресурсов Вы тратите на общую безопасность.

На экране рас есть еще две кнопки: STATUS и REPORT.

Кликнув на первой, Вы окажетесь в экране с диаграммами развития рас. Отображены следующие показатели:

FLEET STRENTH	- мощь флота
TECHNOLOGY	- технологический уровень
PRODUCTION	- производство
POPULATION	- население
PLANETS	- планеты
TOTAL POWER	- обобщенный показатель мощи расы

Кликнув на кнопке REPORT (доклад), Вы получите курсор в виде слова WHO. Указав им на какого-нибудь соседа, Вы получите его характеристику, а также выясните уровень технологического развития. Данные будут точными в той степени, в которой Вы направляете к этому соседу своих шпионов. В левом столбце Вам будет сообщено следующее:

- краткая характеристика расы
- давность данных этого доклада
- с какими расами заключен альянс
- с какими расами ведется война

Остальное поле экрана отведено под перечисление технологий, имеющихся у данной расы.

Выход из этого экрана - нажатием правой клавиши мыши.

PLANETS - ПЛАНЕТЫ

Простая таблица, содержащая сведения о Ваших планетах. Ее колонки:

#	- номер по порядку
PLANET	- наименование планеты
POPULATION	- население
FACT	- количество заводов
SHD	- щит
BASE	- количество ракетных баз
WST	- загрязненность среды
PROD	- количество ресурсов, производимых за 1 ход
SPACE DOCK	- название строящегося на планете корабля (или STAR GATE)
NOTES	- примечания

Особенности: во второй графе колонки населения показывается прирост или убыль населения за последний ход. В графе примечаний дается краткая характеристика нестандартных планет - плодородных, богатых, бедных и т.д. Если на планете построены звездные ворота - в этой графе в последней позиции будет поставлена звездочка. Здесь же красным цветом будет показано сообщение о ненормальном состоянии планеты - наличии восстания, чумы и т.д.

В нижнем левом углу экрана находится информационное окошко:

SPENDING COST (расходы на содержание):
- SHIPS (кораблей)
- BASES (ракетных баз)
- SPYING (шпионской сети)
- SECURITY (затраты на обеспечение безопасности)

Правее от него еще одно:

TOTAL INCOME (общий доход):
- TRADE (от торговли)
- PLDANETS (от планет)

В правом нижнем углу находится окно планетарного резерва. Если кликнуть мышкой на его полоске, то можно дать игре команду до 10 процентов общего планетарного дохода помещать в планетарный резерв. Эта штука может оказаться полезной при возникновении проблем, о которых Вам сообщит GNN. Если вам понадобится направить ресурсы на какую-нибудь планету - кликните мышкой на кнопке TRANSFER, курсор сменится стрелкой со словом TO. Укажите этой стрелкой на нужную планету и нажмите левую клавишу мышки. Появится полоска, с помощью которой Вы можете определить размер выделяемой планете помощи (от 0 до 100 процентов планетарного резерва).

TECH - ТЕХНОЛОГИИ

В левом верхнем углу экрана есть шесть полей - по числу категорий технологий:

COMPUTERS	- компьютеры
CONSTRUCTION	- конструкционные материалы и производство
FORCE FIELD	- силовые щиты
PLANETOLOGY	- планетология
PROPULSION	- двигатели
WEAPONS	- оружие

Кликнув на одном из них, Вы получите список из имеющихся в Вашем распоряжении технологий из выбранной Вами категории. Последней в этом списке идет технология, исследование которой ведется в данный момент.

Левая половина экрана содержит шесть полос, с помощью которых Вы можете перераспределять выделяемые на научные исследования ресурсы между различными категориями технологий. Величину выделяемых на науку ресурсов Вы можете видеть в окошке TOTAL RESEARCH.

Под каждой полосой приводится краткий перечень последних достижений в данной категории. Слева от полос расположены окошки LEVEL - в них указан уровень изобретаемых технологий. Там же расположены лампочки, которые наглядно показывают, какую часть технологии Вы уже изобрели. После того как лампочка засветится полностью, ее сменит показатель в процентах.

В нижней части экрана находится окно, в котором можно прочитать подробное описание технологий.

В случае когда Вы уже изобрели все известные технологии, Вам будет предложено потратить деньги на изобретение технологий будущего (ADVANCED).

Ниже приведены описания технологий по всем категориям.

COMPUTERS

BATTLE SCANER - позволяет определить ТТХ кораблей противника во время боя.

DEEP SPACE SCANER - позволяет обнаружить корабли противника на расстоянии до 5 парсеков от Ваших колоний и на удалении до 1 парсека от Ваших кораблей.

IMPROVED SPACE SCANER - позволяет обнаружить корабли противника на расстоянии 7 парсеков от Ваших колоний и на расстоянии 2 парсеков от Ваших кораблей. Место назначения кораблей противника, а также ожидаемое время перелета также может быть определено в точности.

ADVANCED SPACE SCANER - позволяет проводить исследование планет, удаленных от Ваших колоний на расстояние до 9 парсеков. Обнаруживает корабли противника на расстоянии до 3 парсеков от Ваших кораблей.

ECM JAMMER MARK 1 - добавляет 1 уровень к защите от ракетных атак.
ECM JAMMER MARK 2 - добавляет 2 уровня к защите от ракетных атак.
ECM JAMMER MARK 3 - добавляет 3 уровня к защите от ракетных атак.
ECM JAMMER MARK 4 - добавляет 4 уровня к защите от ракетных атак.
ECM JAMMER MARK 5 - добавляет 5 уровней к защите от ракетных атак.
ECM JAMMER MARK 6 - добавляет 6 уровней к защите от ракетных атак.
ECM JAMMER MARK 7 - добавляет 7 уровней к защите от ракетных атак.
ECM JAMMER MARK 8 - добавляет 8 уровней к защите от ракетных атак.
ECM JAMMER MARK 9 - добавляет 9 уровней к защите от ракетных атак.
ECM JAMMER MARK 10 - добавляет 10 уровней к защите от ракетных атак.
BATTLE COMPUTER MARK 1 - Поднимает точность оружия до 1 уровня.
BATTLE COMPUTER MARK 2 - Поднимает точность оружия до 2 уровня.
BATTLE COMPUTER MARK 3 - Поднимает точность оружия до 3 уровня.
BATTLE COMPUTER MARK 4 - Поднимает точность оружия до 4 уровня.
BATTLE COMPUTER MARK 5 - Поднимает точность оружия до 5 уровня.
BATTLE COMPUTER MARK 6 - Поднимает точность оружия до 6 уровня.
BATTLE COMPUTER MARK 7 - Поднимает точность оружия до 7 уровня.
BATTLE COMPUTER MARK 8 - Поднимает точность оружия до 8 уровня.
BATTLE COMPUTER MARK 9 - Поднимает точность оружия до 9 уровня.
BATTLE COMPUTER MARK 10 - Поднимает точность оружия до 10 уровня.

IMPROVED ROBOTIC CONTROL 3 - Позволяет управлять 3 заводами на единицу населения. Стоимость переоснащения старых заводов до 3-го уровня составляет половину стандартной стоимости для каждого завода.

IMPROVED ROBOTIC CONTROL 4 - Позволяет управлять 4 заводами на единицу населения. Стоимость переоснащения старых заводов до 4-го уровня составляет стандартную стоимость для каждого завода.

IMPROVED ROBOTIC CONTROL 5 - Позволяет управлять 5 заводами на единицу населения. Стоимость переоснащения старых заводов до 5-го уровня составляет половину стандартной стоимости для каждого завода.

IMPROVED ROBOTIC CONTROL 6 - Позволяет управлять 6 заводами на единицу населения. Стоимость переоснащения старых заводов до 6-го уровня составляет две стандартной стоимости для каждого завода.

HYPERSPACE COMMUNICATIONS - позволяет входить в контакт с кораблями и транспортами, находящимися в пути, и изменять им место назначения.

ORACLE INTERFACE - концентрирует атаку всего лучевого оружия корабля в единый луч. При этом защитный щит корабля уменьшается в 2 раза.

TECHNOLOGY NULLIFIER - разрушает компьютеры кораблей противника. При каждом выстреле уровень компьютеров противника.

CONSTRUCTION

RESERVE FUEL TANKS - увеличивает радиус полета кораблей на три парсека.

IMPROVED INDUSTRIAL TECH 9 - уменьшает стоимость строительства завода до 9 миллионов кредитов.

IMPROVED INDUSTRIAL TECH 8 - уменьшает стоимость строительства завода до 8 миллионов кредитов.

IMPROVED INDUSTRIAL TECH 7 - уменьшает стоимость строительства завода до 7 миллионов кредитов.

IMPROVED INDUSTRIAL TECH 6 - уменьшает стоимость строительства завода до 6 миллионов кредитов.

IMPROVED INDUSTRIAL TECH 5 - уменьшает стоимость строительства завода до 5 миллионов кредитов.

IMPROVED INDUSTRIAL TECH 4 - уменьшает стоимость строительства завода до 4 миллионов кредитов.

IMPROVED INDUSTRIAL TECH 3 - уменьшает стоимость строительства завода до 3 миллионов кредитов.

IMPROVED INDUSTRIAL TECH 2 - уменьшает стоимость строительства завода до 2 миллионов кредитов.

REDUCED INDUSTRIAL WASTE 80 % - уменьшает загрязнение окружающей среды заводами до уровня 80 % от обычного.

REDUCED INDUSTRIAL WASTE 60 % - уменьшает загрязнение окружающей среды заводами до уровня 60 % от обычного.

REDUCED INDUSTRIAL WASTE 40 % - уменьшает загрязнение окружающей среды заводами до уровня 40 % от обычного.

REDUCED INDUSTRIAL WASTE 20 % - уменьшает загрязнение окружающей среды заводами до уровня 20 % от обычного.

INDUSTRIAL WASTE ELIMINATION - заводы прекращают загрязнять окружающую среду.

DURALLOY ARMOR - увеличивает количество хит-поинтов кораблей и транспортов на 50 %. Улучшается качество индивидуальной защиты - к показателю всех наземных атак добавляется 5.

ZORTIUM ARMOR - увеличивает количество хит-поинтов кораблей и транспортов на 100 %. Улучшается качество индивидуальной защиты - к показателю всех наземных атак добавляется 10.

ANDRIUM ARMOR - увеличивает количество хит-поинтов кораблей и транспортов на 150 %. Улучшается качество индивидуальной защиты - к показателю всех наземных атак добавляется 15.

TRITANIUM ARMOR - увеличивает количество хит-поинтов кораблей и транспортов на 200 %. Улучшается качество индивидуальной защиты - к показателю всех наземных атак добавляется 20.

POWERED ARMOR - сочетает подвижность, возможность антигравитационного полета и тяжелой защиты. Представляет собой лучший из доступных вариантов вооружения наземных войск. Добавляет 30 ко всем показателям наземных атак.

ADAMANTIUM ARMOR - увеличивает количество хит-поинтов кораблей и транспортов на 250 %. Улучшается качество индивидуальной защиты - к показателю всех наземных атак добавляется 25.

NEUTRONIUM ARMOR - обеспечивает лучшую из возможных защит. Увеличивает количество хит-поинтов кораблей и транспортов на 300 %. Улучшается качество индивидуальной защиты - к показателю всех наземных атак добавляется 30.

BATTLE SUITS - броня, которая не только защищает, но и увеличивает силу наземных войск. Добавляет 10 к показателям наземных атак.

ARMORED EXOSCELETON - улучшенные мобильные скафандры, которые не только защищают и усиливают наземных пехотинцев, но и позволяют летать с ограничениями. Добавляет 20 к показателям наземных сражений.

AUTOMATED REPAIR SYSTEM - корабли, оснащенные этим устройством, могут в конце каждого хода восстановить четверть своей брони.

ADVANCED DAMAGE CONTROL - корабли, оснащенные этим устройством, могут в конце каждого хода восстановить наполовину свою броню.

FORCE FIELDS

CLASS 1 DEFLECTOR SHIELD - поглощает 1 поинт удара при всех атаках.

CLASS 2 DEFLECTOR SHIELD - поглощает 2 поинта удара при всех атаках.

CLASS 3 DEFLECTOR SHIELD - поглощает 3 поинта удара при всех атаках.

CLASS 4 DEFLECTOR SHIELD - поглощает 4 поинта удара при всех атаках.

CLASS 5 DEFLECTOR SHIELD - поглощает 5 поинтов удара при всех атаках.

CLASS 6 DEFLECTOR SHIELD - поглощает 6 поинтов удара при всех атаках.

CLASS 7 DEFLECTOR SHIELD - поглощает 7 поинтов удара при всех атаках.

CLASS 9 DEFLECTOR SHIELD - поглощает 9 поинтов удара при всех атаках.

CLASS 11 DEFLECTOR SHIELD - поглощает 11 поинтов удара при всех атаках.

CLASS 13 DEFLECTOR SHIELD - поглощает 13 поинтов удара при всех атаках.

CLASS 15 DEFLECTOR SHIELD - поглощает 15 поинтов удара при всех атаках.

CLASS V PLANETARY SHIELD - поглощает 5 поинтов вреда при атаках против планет. При определении щита планеты результирующий показатель получается при сложении планетарного щита и отражательного щита ракетных баз.

CLASS X PLANETARY SHIELD - поглощает 10 поинтов вреда при атаках против планет.

CLASS XV PLANETARY SHIELD - поглощает 15 поинтов вреда при атаках против планет.

CLASS XX PLANETARY SHIELD - поглощает 20 поинтов вреда при атаках против планет.

REPULSOR BEAM - отталкивает корабли противника на один ход от атакующего корабля.

PERSONAL ABSORBPTION SHIELD - поглощает вред, наносимый любым ручным оружием. Добавляет 20 к показателю наземных атак.

PERSONAL BARRIER SHIELD - обволакивает солдата почти непроницаемым силовым полем. Добавляет +30 к показателю наземных атак.

CLOAKING DEVICE - делает корабли практически невидимыми до того момента, когда они начинают атаковать. В таком состоянии корабли получают дополнительную защиту +5 против лучевого и ракетного оружия.

ZYRO SHIELD - энергетическое поле, уничтожающее 75 процентов выпущенных по кораблю ракет и торпед (за каждый технологический уровень ракеты - отнимается 1 процент).

LIGHTING SHIELD - энергетическое поле, уничтожающее 100 процентов выпущенных по кораблю ракет и торпед (за каждый технологический уровень ракеты - отнимается 1 процент).

BLACK HOLE GENERATOR - создает субпространственное поле, которое сворачивает обычное пространство и образует черную дыру, которая уничтожает 25-100 процентов кораблей противника (минус 2 процента на каждый класс защиты).

STASIS FIELDS - замораживает одну группу кораблей противника на расстоянии одного хода. Замороженные корабли не могут атаковать или быть атакованными.

PLANETOLOGY

ECOLOGICAL RESTORATION - удаляет 2 единицы индустриальных отходов, стоимость операции - 2 миллиона кредитов.

IMPROVED ECO RESTORATION - удаляет 3 единицы индустриальных отходов, стоимость операции - 1 миллион кредитов.

ENCHANCED ECO RESTORATION - удаляет 5 единиц индустриальных отходов, стоимость операции - 1 миллион кредитов.

ADVANCED ECO RESTORATION - удаляет 10 единиц индустриальных отходов, стоимость операции - 1 миллиона кредитов.

COMPLETE ECO RESTORATION - удаляет 20 единиц индустриальных отходов, стоимость операции - 1 миллион кредитов.

IMPROVED TERRAFORMING +10 - увеличивает максимальный размер населения на планете на 10 миллионов, стоимость операции - 5 миллионов кредитов за каждый миллион населения.

IMPROVED TERRAFORMING +20 - увеличивает максимальный размер населения на планете на 20 миллионов, стоимость операции - 5 миллионов кредитов за каждый миллион населения.

IMPROVED TERRAFORMING +30 - увеличивает максимальный размер населения на планете на 30 миллионов, стоимость операции - 4 миллиона кредитов за каждый миллион населения.

IMPROVED TERRAFORMING +40 - увеличивает максимальный размер населения на планете на 40 миллионов, стоимость операции - 4 миллиона кредитов за каждый миллион населения.

IMPROVED TERRAFORMING +50 - увеличивает максимальный размер населения на планете на 50 миллионов, стоимость операции - 3 миллиона кредитов за каждый миллион населения.

IMPROVED TERRAFORMING +60 - увеличивает максимальный размер населения на планете на 60 миллионов, стоимость операции - 3 миллиона кредитов за каждый миллион населения.

IMPROVED TERRAFORMING +80 - увеличивает максимальный размер населения на планете на 80 миллионов, стоимость операции - 2 миллиона кредитов за каждый миллион населения.

IMPROVED TERRAFORMING +100 - увеличивает максимальный размер населения на планете на 100 миллионов, стоимость операции - 2 миллиона кредитов за каждый миллион населения.

COMPLETE TERRAFORMING - увеличивает максимальный размер населения на планете на 120 миллионов, стоимость операции - 2 миллионов кредитов за каждый миллион населения.

CONTROLLED BARREN ENVIRONMENT - позволяет колонизировать планеты типа BARREN.

CONTROLLED TUNDRA ENVIRONMENT - позволяет колонизировать планеты типа TUNDRA.

CONTROLLED DEAD ENVIRONMENT - позволяет колонизировать планеты типа DEAD.

CONTROLLED INFERNO ENVIRONMENT - позволяет колонизировать планеты типа INFERNO.

CONTROLLED RADIATED ENVIRONMENT - позволяет колонизировать планеты типа RADIATED.

CONTROLLED TOXIC ENVIRONMENT - позволяет колонизировать планеты типа TOXIC.

DEATH SPORES - ужасное бактериологическое оружие, способное сократить показатель максимального населения планеты на 1 миллион за атаку.

DOOM VIRUS - кошмарное бактериологическое оружие, способное сократить показатель максимального населения планеты на 2 миллиона за атаку.

BIO TERMINATOR - ужасное бактериологическое оружие, способное сократить показатель максимального населения планеты на 3 миллиона за атаку.

SOIL ENRICHMENT - превращает стандартные планеты в плодородные (FERTILE), увеличивая скорость роста населения на 50 процентов и поднимая базисный размер планеты на 25 процентов. Операция - разовая, ее стоимость - 150 миллионов кредитов.

ADVANCED SOIL ENRICHMENT - преобразует стандартные и плодородные планеты в супер-плодородные (GAYA), увеличивая базисный размер планеты на 50 процентов. Операция разовая, ее стоимость - 300 миллионов кредитов.

BIO TOXIN ANTIDOTE - уменьшает потери населения при биологических атаках на 1 миллион на атаку.

UNIVERSAL ANTIDOTE - уменьшает потери населения при биологических атаках на 2 миллиона на атаку.

CLONING - позволяет выращивать колонистов по цене 1 миллион за 10 миллионов кредитов.

ADVANCED CLONING - позволяет выращивать колонистов по цене 1 миллион за 5 миллионов кредитов.

ATMOSPHERE TERAFORMING - превращает планеты с враждебной средой в стандартные минимальные планеты, нормализуя рост населения. Операция - разовая, ее стоимость - 200 миллионов кредитов.

PROPULTION

Двигатели:

RETRO ENGINES - позволяют кораблям двигаться со скоростью 1 парсек за 1 ход. Максимальная маневренность кораблей с этим двигателем в бою - 1.

NUCLEAR ENGINES - позволяют кораблям двигаться со скоростью 2 парсека за 1 ход. Максимальная маневренность кораблей с этим двигателем в бою - 2.

SUB-LIGHT DRIVES - позволяют кораблям двигаться со скоростью 3 парсека за 1 ход. Максимальная маневренность кораблей с этим двигателем в бою - 3.

FUSION DRIVES - позволяют кораблям двигаться со скоростью 4 парсека/ 1 ход. Максимальная маневренность кораблей с этим двигателем в бою - 4.

IMPULSE DRIVES - позволяют кораблям двигаться со скоростью 5 парсеков за 1 ход. Максимальная маневренность кораблей с этим двигателем в бою - 5.

ION DRIVES - позволяют кораблям двигаться со скоростью 6 парсеков за 1 ход. Максимальная маневренность кораблей с этим двигателем в бою - 6.

ANTI-MATTER DRIVES - позволяют кораблям двигаться со скоростью 7 парсеков за 1 ход. Максимальная маневренность кораблей с этим двигателем в бою - 7.

INTER-PHASED DRIVES - позволяют кораблям двигаться со скоростью 8 парсеков за 1 ход. Максимальная маневренность кораблей с этим двигателем в бою - 8.

HYPER DRIVES - позволяют кораблям двигаться со скоростью 9 парсеков за 1 ход. Максимальная маневренность кораблей с этим двигателем в бою - 9.

Топливные элементы:

HYDROGEN FUEL CELLS (RANGE - 4) - запасы топлива позволяют кораблям перемещаться на расстояние до 4 парсеков от планет-колоний.

DEUTERIUM FUEL CELLS (RANGE - 5) - запасы топлива позволяют кораблям перемещаться на расстояние до 5 парсеков от планет-колоний.

IRRIDIUM FUEL CELLS (RANGE - 6) - запасы топлива позволяют кораблям перемещаться на расстояние до 6 парсеков от планет-колоний.

DATOMITE CRYSTALS (RANGE - 7) - запасы топлива позволяют кораблям перемещаться на расстояние до 7 парсеков от планет-колоний.

IRIDIUM FUEL CELLS (RANGE - 8) - запасы топлива позволяют кораблям перемещаться на расстояние до 8 парсеков от планет-колоний.

REAJAX II FUEL CELLS (RANGE - 9) - запасы топлива позволяют кораблям перемещаться на расстояние до 9 парсеков от планет-колоний.

TRILITHIUM CRYSTALS (RANGE - 10) - запасы топлива позволяют кораблям перемещаться на расстояние до 10 парсеков от планет-колоний.

THORIUM CELLS (UNLIMITED RANGE) - запасы топлива позволяют кораблям перемещаться на любое расстояние от планет-колоний.

INERTIAL STRABILIZER - инерционный стабилизатор, генерирует поле, которое уменьшает инерцию кораблей и добавляет +2 к классу маневренности в бою (+2 к обороне и +1 к скорости в бою).

ENERGY PULSAR - энергетический пульсар, мощная доработка двигателя, которая позволяет генерировать сферический взрыв энергии, который наносит вред всем соседним кораблям до 5 поинтов плюс 1 за каждые два корабля.

WARP DISSIPATOR - специальное устройство, повреждающее поле, которое корабли вырабатывают для перемещения в пространстве. Скорость кораблей противника уменьшается при каждом выстреле.

INTERGALACTIC STAR GATES - межгалактические ворота. Позволяют космическим кораблям перелетать с планеты на планету за 1 ход. Стоимость производства - 350 миллионов кредитов.

HIGH ENERGY FOCUS - увеличивает на 3 единицы радиус лучевого оружия.

SUB SPACE TELEPORTER - субпространственный телепортер - позволяет переносить корабль в любую точку боя. Предоставляет кораблю инициативу в бою.

IONIC PULSAR - ионный пульсар, мощная доработка двигателя, которая позволяет генерировать сферический взрыв энергии, который наносит вред всем соседним кораблям до 10 поинтов плюс 1 за каждые два корабля.

SUBSPACE INTERDICTOR - создает мощный гравитационный источник возле планет-колоний, делает бесполезным субпространственный телепортер. Устройством оснащаются автоматически все ракетные базы.

COMBAT TRANSPORTERS - боевые транспорты, имеют 50-ти процентную вероятность достижения поверхности планеты до того, как они будут сбиты защитным флотом или ракетными базами.

INERTIAL NULLIFIER - инерционный стабилизатор, генерирует поле, которое устраняет инерцию кораблей и добавляет +2 к классу маневренности в бою (+4 к обороне и +2 к скорости в бою).

DISPLACEMENT DEVICE - случайным образом изменяет положение корабля в пространстве, что позволяет кораблю избежать 1/3 всех лучевых и ракетных атак.

WEAPONS

NUCLEAR MISSILE - ракеты с ядерной боеголовкой, которая при взрыве наносит 4 поинта вреда и движется со скоростью 2.

NUCLEAR BOMB - бомбы, при взрыве наносят 3-12 поинтов вреда, применяются только по наземным целям.

LASERS - лучевое оружие, наносит 1-4 поинта вреда. Тяжелые лазеры имеют радиус действия 2 и причиняют 1-7 поинтов вреда.

HAND LASERS - личное оружие, добавляет +5 к показателям наземных схваток

HYPER-V ROCKETS - быстрые ракеты, при попадании наносят 6 поинтов вреда, имеют скорость 2.5.

GATLING LASER - усовершенствованный лазер, способный делать 4 выстрела за один ход, нанося при каждом из них 1-4 поинта вреда.

ANTI-MISSILE ROCKETS - транс-световые ракеты, способные уничтожать 40 процентов направленных в кораблю ракет (минус 1 процент за каждый технологический уровень ракеты).

NEUTRON PELLET GUN - тяжелое оружие, испускающее поток частиц, которое "ополовинит" эффективность защитного щита корабля противника и наносит удар в 2-5 поинта.

HYPER-X ROCKETS - ракеты, оснащенные высокоэнергетичными боеголовками, взрываясь, причиняют 8 поинтов вреда, движутся со скоростью 2.5 и управляются компьютером с уровнем +1.

FUSION BOMB - бомбы, при взрыве наносят 5-20 поинтов вреда, применяются только по наземным целям.

ION CANNON - лучевое оружие высокой мощности, наносит 3-8 поинтов вреда. Тяжелые ионные пушки наносят 3-15 поинтов вреда и имеют радиус действия 2.

SCATTER PACK V ROCKETS - вариация ракет HYPER-V с разделяющейся на 5 частей головной частью, каждая из которых наносит повреждение в 6 поинтов и движется со скоростью 2.5.

ION RIFLE - личное лучевое оружие, добавляет +10 к наземным атакам.

MASS DRIVER - линейный ускоритель, ополовинит эффективность отражательного щита корабля противника, наносит повреждение в 5-8 поинтов.

MERCULITE MISSILES - мощные и быстрые ракеты, причиняющие вред в 10 поинтов, движутся со скоростью 3, управляются нацеливающим компьютером уровня +2.

NEUTRON BLASTER - мощное лучевое оружие, способное наносить вред 3-12 поинтов. Тяжелые нейтронные бластеры наносят удар в 3-24 поинта и имеют радиус действия 2.

ANTI-MATTER BOMB - бомбы из антиматерии, при взрыве наносят 10-40 поинтов вреда, применяются только по наземным целям.

GRAVITON BEAM - лучевое оружие, наносящее удар силой в 1-15 поинтов. Обладает эффектом одновременного поражения всех кораблей в атакуемой группе.

STINGER MISSILES - медленные, сверхточные ракеты, наносят удар в 15 поинтов, движутся со скоростью 3.5, управляются современным компьютером с уровнем +3.

HARD BEAM - лучевое оружие, которое ополовинит эффективность отражательных щитов кораблей противника, наносит удар силой в 8-12 поинтов.

FUSION BEAM - лучевое оружие высокой интенсивности, способно наносить удар в 4-16 поинтов. Тяжелые образцы наносят удар в 4-30 поинтов и имеют радиус действия 2.

ION STREAM PROJECTOR - прожектор ионного потока, выстреливает интенсивный заряд ионов, который уменьшает броню кораблей противника на 20 процентов, плюс 1 процент за каждые 2 корабля в стреляющей группе. Прожектор имеет радиус действия 2.

OMEGA-V BOMB - мощные бомбы, при взрыве наносят 20-50 поинтов вреда, применяются только по наземным целям.

FUSION RIFLE - неточное, но необыкновенно мощное лучевое оружие, добавляет к показателям наземных атак +20.

MEGABOLT CANNON - выпускает множественные шары чистой энергии в широком спектре. Имеет бонус при попадании (+30%), наносит вред в 2-20 поинта.

SCATTER PACK VII MISSILES - вариация ракет HYPER-X с разделяющимися на семь частей боеголовками, каждая из которых при попадании наносит удар в 10 поинтов. Движется со скоростью 3, управляется компьютером с уровнем +2.

AUTO BLASTER - усовершенствованный нейтронный бластер, который может делать три выстрела за один ход, нанося при каждом из них удар в 4-16 поинтов.

PULSON MISSILES - мощные ракеты, оснащенные боеголовками из антиматерии, при попадании наносят повреждение в 20 поинтов, движутся со скоростью 4, управляются компьютером с уровнем +4.

TACHYON BEAM - стреляет плотным потоком частиц, который наносит удар в 1-25 поинтов. Непрерывное воздействие луча позволяет нанести поражение всем кораблям в атакуемой группе.

HAND PHASOR - мощное ручное оружие, способное разложить противника на составляющие атомы. Добавляет 25 к показателям наземных схваток.

GAUSS AUTOCANNON - усовершенствованный линейный ускоритель, способен наносить до 4 ударов за один ход, при каждом из них наносит вред в 7-10 поинтов. Обладает способностью ополовинить отражательный щит корабля противника.

PARTICLE BEAM - мощный ускоритель частиц, способен наносить удары по кораблям противника на расстоянии 2, причиняя при этом вред в 10-20 поинтов и "половиня" эффективность их отражающего щита.

HERCULAR MISSILES - современные ракеты, при попадании причиняют 25 поинтов вреда, движутся со скоростью 4, управляются компьютером с уровнем +5.

PLASMA CANNON - стреляет интенсивным зарядом энергии, способным наносить цели 6-30 поинтов вреда.

DEATH RAY - древнее оружие невероятной разрушительной силы. Способно наносить удар 200-1000 поинтов. Имеет радиус действия 3 (Прим.- странно, что-то я этого не заметил во время игры. Для такого радиуса мне приходилось оснащать аппараты устройством фокусировки лучевого оружия. Без него DEATH RAY бил только на 1).

DISRUPTOR - испускает мощный заряд чистой энергии, который наносит удар в 10-40 поинтов, имеет радиус действия 2.

PULSE PHASOR - усовершенствованный фазор, способный делать до трех выстрелов за один ход, нанося при каждом из них удар в 5-20 поинтов.

HELLFIRE TORPEDOES - высокоэнергетичные торпеды, которые наносят удар сразу по всем четырём щитам корабля. Суммарный вред эквивалентен четырем атакам по 25 поинтов. Стрелять можно только через ход.

NEUTRONIUM BOMB - бомбы огромной разрушительной силы, способны нанести вред в 40-70 поинтов при применении по планетам.

ZEON MISSILES - наиболее крутые ракеты из доступных. Они способны наносить вред кораблям противника в 50 поинтов, движутся со скоростью 5, управляются компьютером с уровнем +6.

PLASMA RIFLE - самое разрушительное ручное оружие в игре. Добавляет +30 к показателям наземных схваток.

PROTON TORPEDOES - высокоэнергетичные торпеды, которые могут нанести удар в 60 поинтов, управляются компьютером с уровнем +6. Можно стрелять только через ход.

SCATTER PACK X MISSILES - версия STINGER MISSILE с разделяющимися на 10 частей боеголовками, каждая из которых может нанести удар в 15 поинтов. Движутся со скоростью 3.5, направляются компьютером с уровнем +3.

TRI-FOCUS PLASMA CANNON - стреляет тройным плазменным лучом, способным причинить вред в 20-50 поинтов.

NEUTRON STREAM PROJECTOR - нейтронно-лучевой прожектор, выстреливает заряд из концентрированных нейтронных лучей, который уменьшает броню кораблей в атакуемой группе на 40 процентов плюс 1 процент за каждый корабль в составе атакующей группы. Имеет радиус действия 2.

PLASMA TORPEDOES - торпеды, состоящие из чистой энергии, наносят максимум 150 поинтов вреда, но теряют с каждым пройденным ходом 15 процентов своей силы. Стрелять ими можно только через ход, управляются торпеды компьютером с уровнем +7.

MAULER DEVICE - испускает мощный поток сфокусированной энергии по кораблям противника, нанося удар силой в 20-100 поинтов.

STELLAR CONVERTER - окружает цель мощным полем антиматерии, проводя четыре атаки по 10-35 поинтов каждая. Имеет радиус действия 3.

ИНФОРМАЦИЯ ПО СОХРАНЕННЫМ ИГРАМ

В запомненных файлах игры информация о планетах размещена в начале файла, под каждую планету отведено 184 байта, которые начинаются именем планеты.

Условимся, что эта цепочка начинается с 0-го байта - первого байта в имени планеты. Например, если Вы будете редактировать сохраненный файл, то Вам нужно перейти к 40-му байту, чтобы узнать качество планеты.

Ниже приведено побайтовое описание запомненного файла:

байты

0-11 содержат имя планеты
12 x_координата
14 y_координата
16-25 нет данных
26 базисный размер планеты
28 плодородная / планета-гайя (размер - 1.25 или 1.50 от базисного)
30 прошла терраформирование, конечный размер: fertilized +terraforming
32 тип планеты:

0d = terran	06 = barren
0c = jungle	05 = tundra
0b = ocean	04 = dead
0a = arid	03 = inferno
09 = steppe	02 = toxic
08 = desert	01 = radiated
07 = minimal	00 = none

34-37 нет данных
38 плодородность планеты: от 0=hostile до 2=gaia
40 "качество планеты":
- 0 = ultra poor (ультра бедная)
- 1 = poor (бедная)
- 2 = normal (нормальная)
- 3 = artifacts (остатки цивилизаций)
- 4 = rich (богатая)
- 5 = ultra rich (ультра-богатая)
- 6 = планета класса "Orion" - с учетверенным показателем развития технологий

42-55 нет данных
56 владелец планеты
58 текущее население
60 старое население (изменение населения высчитывается как разность)
62 количество заводов
64 полезная производительность (после вычета расходов на содержание планеты)
66 полная производительность
68-89 нет данных

80 процент от ресурсов, выделяемый на постройку кораблей (из 100)
82 процент от ресурсов, выделяемый на оборону (из 100)
84 процент от ресурсов, выделяемый на развитие промышленности
86 процент от ресурсов, выделяемый на экологию
88 процент от ресурсов, выделяемый на изобретение технологий
90 строящийся корабль
92-93 нет данных
94 количество ракетных баз
96-99 нет данных
100 флаг наличия звездных ворот (0=нет stargate, 1=есть stargate)
102-103 нет данных
104, скорее всего - планетарный щит
106-123 нет данных
124 флаг знакомства с планетой (изменяется с 0>1, если Вы получили информацию о планете)
126-173 нет данных; несколько первых групп байтов, скорее всего, флаги знакомства с планетой других игроков
174 уровень robotic controls (в случае для Meklar: уровень +2);
175-183 нет данных

Рекомендации:
- если Вы решили "подарить" себе планету, не забудьте выставить флаг знакомства с планетой;
- если Вы отнимаете планету у Вашего соперника, на которой в этот момент строится корабль с номером модели 6, а у Вас отсутствует такая модель, то игра зависнет.

Информация по кораблям содержит 68 байт. Модели 0-го игрока начинаются в районе 50400. После шестерки моделей каждого игрока идет около сотни байт неизвестной информации, за которой следуют шесть моделей очередного игрока. Будем считать, что 0-й байт - первый байт в названии корабля.
Байт
20 стоимость корабля (перерасчитывается программой)
22-23 нет данных
24, скорее всего - размер, где: 0/1/2/3 для small/medium/ large/huge. Иконки кораблей хранятся где-то в другом месте
26 нет данных, возможно - свободное место
28-34 тип оружия
05 = heavy laser
06 = hyper V rockets (2 count)
07 = hyper V rockets (5 count)
08 = gatling laser
09 = neutron pellet gun
0a = hyper X rockets (2 count)
0b = byper X rockets (5 count)
0c = fusion bombs
0d = ion cannon
0e = heavy ion cannon
0f = scatter pack V rockets (2 count)
10 = scatter pack V rockets (5 count)
11 = death spores
12 = mass driver
13 = Hercular missiles (2 count)
14 = Hercular missiles (5 count)
15 = neutron blaster
16 = heavy blast cannon
17 = anti-matter bomb
18 = graviton beam
19 = stinger missiles (2 count)
1a = stinger missiles (5 count)
1b = hard beam
1c = fusion beam
1d = heavy fusion beam
1e = omega V bomb
1f = anti-matter torpedo
20 = megabolt cannon
21 = phasor
22 = heavy phasor
23 = scatter pack VII missiles (2 count)
24 = scatter pack VII missiles (5 count)
25 = doom virus
36-42 количество оружия для указанного в байтах 28-34

44 вероятно - маневренность (0=warp 1, 1=warp 2)
46 нет данных
48 нет данных
50-54 специальные устройства

01 = reserve tanks
02 = standard colony base
03 = barren colony base
04 = tundra colony base
05 = dead colony base
06 = inferno colony base
07 = toxic colony base
08 = radioactive colony base
09 = battle scanner
0a = anti-missiles
0b = repulsor beam
0c = warp dissipator
0d = energy pulsar
0e = inertia stabilizer
0f = zyro shield
10 = auto repair
11 = stasis field
12 = cloaking device
13 = ion stream
14 = high energy focus
15 = ionic pulsar
16 = black hole generator
17 = combat teleporter
18 = lightening shield
19 = neutron stream
1a = advanced damage control
1b = technology nullifier
1c = inertia nullifier
1d = oracle interface
1e = displacement device

56 щит
58 нет данных
60 уровень компьютера
62 вероятно, степень защиты (armor)
64 нет данных, возможно - скорость или маневренность (0=1, 1=2 и т.п.)
66 хит-поинты

Советы:

- изобретение дополнительных технологий уменьшает стоимость узлов сконструированного Вами корабля, компьютер пересчитывает цены на корабли на каждом ходу. Изменение поля стоимости не позволит Вам сделать значительные приобретения.
- Вы можете причинить своим противникам значительные неприятности - практически разоружить их корабли, оставить им мизерное количество хит-поинтов; в Вашей власти - построить корабли-убийцы (Вы можете даже поместить базы-колонии на корабли разведчики). С другой стороны, так можно и к игре интерес потерять.

Имя императора начинается с позиции 57765.

ИНИЦИАТИВА В БОЮ

Одним из важных показателей вашего флота является инициативность кораблей. Она оказывает влияние на два аспекта сражения:

- очередность хода в бою (при одинаковых показателях очередность определяется случайным образом на основе 50% вероятности);
- если Ваш корабль становится досягаемым для оружия противника, который к тому же обладает преимуществом в инициативе, то имеющееся у него лучевое оружие выстреливает по Вашему кораблю.

На показатель инициативности влияет:

- маневренность корабля
- уровень атаки корабельного компьютера
- +3 bonus при наличии battle scanner
- возможные расовые преимущества (Mrrshan)

Инициативность кораблей противника можно оценить по информации, полученной с помощью боевого сканера.

Обладая преимуществом в инициативе, не следует ждать, когда противник подведет к Вашему флоту свои корабли. Чтобы воспользоваться своим преимуществом, Вам надлежит самим сблизиться с кораблями противника и произвести первый выстрел.

СТОИМОСТЬ ИЗОБРЕТЕНИЯ НОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Если принять за 600 стандартный вариант стоимости изобретения, а потом применить коэффициенты, связанные с расовыми бонусами, то получим следующую картинку:

РАСА	СТОИМОСТЬ	КОЭФФИЦИЕНТ	ИТОГОВЫЙ ПОКАЗАТЕЛЬ
ALKARI	585		585
BULRATHI	585		585
DARLOK	580		580
HUMAN	520		520
KLACKON	585	/1.2	488
MEKLAR	585	/1.5	390
MRRSHAN	585		585
PSILON	480	/1.5	320
SAKKRA	560	/1.1	509
SILICOID	705	/0.9	783

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ И ТАКТИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Уловка перенацеливания флота

Версия 1.2 и выше позволяет Вам перенацеливать отступающие корабли на другие планеты или на ту, от которой они только что удрали. Если Ваши корабли располагают достаточным арсеналом ракет или бомб, Вы можете атаковать планету, израсходовать Ваши арсеналы, отступить и атаковать повторно на следующем ходу (запасы бомб и ракет будут восстановлены).

Уловка разведки

Если Вы собираетесь атаковать расу и хотите предварительно выяснить планетарные данные Вашего противника - проведите против него акцию саботажа. Когда Вам предложат выбрать планету для хулиганства - кликайте на каждой из вражеских планет и получайте информацию.

Уловка перераспределения ресурсов для исследований

При усиленном проведении исследований выгодно направлять средства из планетарного резерва на развитие технологий на планетах типа ARTIFACTS или на ORION.

Один из способов пополнения планетарного резерва - заставить Ваши планеты строить "лишние" заводы. Полученные при этом ресурсы перечисляются в планетарный резерв. Однако в общем случае 50 процентов таких сумм изымается и овчинка оказывается дешевле выделки.

Другое дело, когда Вы пользуетесь этим способом для ультра богатых планет. Причем полученные деньги можно использовать не только для ускоренного развития новых технологий, но и для быстрого подъема новых колоний и наращивания их популяций.

Если же средства из резерва циклически направлять на сами же ультра богатые планеты, то получаем эффективное увеличение суммы, поступающей в резерв на 1/3.

Поэтому:

1) Все свободные ресурсы на богатых и ультра богатых планетах отправляйте в резерв
2) Средства из резерва направляйте на (по приоритетам):
   - Орион
   - ультра богатые планеты
   - планеты с остатками цивилизаций (ARTIFACTS)
   - новые колонии
   - богатые планеты, занятые под производство кораблей

Уловка повышенного товарооборота

Больше всего она подходит для Humans, но остальные расы тоже могут получить от нее приличную пользу. В документации сказано, что максимальный

товарооборот с расой не может превышать 25 процентов от валового дохода слабейшей из двух рас-участниц торгового договора.

При первой же встрече с расой Вам нужно заключить договор на минимально возможный товарооборот. После этого нужно выждать, когда Ваша торговля начнет приносить наибольший доход. После этого нужно вступить в новые торговые переговоры. Но, предварительно Вы должны провести подготовку. Она заключается в том, что Вы весь имеющийся планетарный резерв распределяете между своими планетами. Это заставляет компьютер считать, что Ваше производство значительно сильнее, чем есть на самом деле. На уровне IMPOSSIBLE Ваши противники чаще всего значительно обгоняют Вас на начальных стадиях игры по производительности. Благодаря этому трюку Вам удастся существенно поднять Ваш показатель, пусть всего на один ход. После этого встретьтесь с другими расами и заключите с ними новые торговые отношения. Благодаря этой уловке Вы сможете весьма серьезно увеличить Ваши доходы от торговли.

Исходя из отрабатываемого компьютером алгоритма, Вы должны руководствоваться следующим правилом: делайте большие увеличения торгового оборота через достаточно продолжительные интервалы. Возьмите себе за правило - новый товарооборот должен не менее чем в два раза превосходить старый.

Уловка постройки "крутого" корабля

Если Вы хотите скрыть от противников наличие большого флота - создайте модель огромного и дорогостоящего корабля. После этого задайте на каждой планете минимальное производство этого "крутого" корабля. И можете о нем позабыть - Вам потребуется порядка 400 лет на его производство. Когда Вам понадобится ввести Ваш флот в действие - измените тип производимого корабля. На следующем ходу Вы станете владельцем огромного современного флота.

Уловка с REPULSOR BEAM

Если Вы поместите перед планетой корабли с отталкивающим лучом, то бомбардировочный флот противника не сможет нанести удар по планете.

Приманка из разведчиков

Есть смысл поставить у некоторых планет корабли-разведчики. Если прилетевший флот противника не в состоянии пробить планетарный щит, он все равно будет охотиться за Вашими кораблями. Тем временем планетарные базы будут заниматься его уничтожением.

С другой стороны - есть обратный эффект. Большие флоты противника, состоящие из устаревших кораблей, требуют солидных расходов на свое содержание. В то же время у противника нет стимула заниматься модернизацией моделей.

Оборона планет

Если корабли прикрывают планету - проводите сражения в стороне от нее. При этом флот неприятеля будет драться с Вашими кораблями, а не бомбардировать планету.

Трюк с телепортацией

Модификация описанного выше приема. На первом ходе подлетаете к планете справа и проводите бомбардировку. Планета выпустит по вам ракетный залп, который обозначится над планетой. Телепортируйтесь в левый угол. Ракеты пролетят положенное расстояние (скажем, 5 ходов). После этого - телепортируйтесь к планете, став справа от нее. Выпущенные по Вам ракеты потянутся назад, но не смогут до Вас долететь. Сбросьте очередной груз бомб. И т.д. Уловка срабатывает, если у противника нет технологии subspace interdicters.

Уловка дизайна - не оставляйте пустых отсеков!

Всегда заполняйте максимальное количество отсеков корабля, предназначенных для размещения оружия. Это позволит Вам в случае уничтожения одной из эскадр противника первым выстрелом перенести огонь на оставшиеся эскадры. Например, если Вы можете поставить на корабль 2 death ray и 10 autocannons, то разместите их следующим образом:

1 отсек	- 1 death ray
2 отсек	- 5 autocannon
3 отсек	- 1 death ray
4 отсек	- 5 autocannon

Всегда имейте шесть моделей кораблей!

Если даже у Вас всего один корабль, который имеет смысл строить, - создайте шесть его копий с разными именами. Вы получите возможность дополнительного маневрирования и гибкость при проведении атаки.

Стремитесь размещать на кораблях оружие и специальные устройства с разным радиусом действия!

Это обеспечит максимальную гибкость при проведении атаки. Например, пусть корабль оснащен death rays (радиус 4), stellar converters (радиус 3), gauss autocannons (радиус 1), technology nullifier (радиус 4), neutron stream projector (радиус 2) и black hole generator (радиус 1). На протяжении одного хода Вы сможете атаковать до 6 эскадр противника: подведите корабль на расстояние 4, отключите специальные устройства и дайте залп по эскадре противника (death ray). Включите

специальные устройства, если нужно - переместитесь и дайте залп по другой эскадре на расстоянии 4 хода (technology nullifier). После этого - стреляйте по третьей эскадре на расстоянии 3 хода (neutron stream projector). После этого переместитесь (если нужно) к паре эскадр по 32000 кораблей и отключите специальные устройства. Далее произведите выстрел по одной из них (autocannons), включите специальные устройства и обработайте последнюю эскадру с помощью black hole generator.

Дооснащайте инициативные корабли бомбами!

При ведении сражения Вы сможете подлетать к планете, бомбить ее, стрелять по кораблям и уносить ноги.

Антидот против отталкивателей

Это - Cloaking device! Скрытый корабль не подвержен воздействию отталкивателей. Прекрасная находка для любителей бомбардировщиков. Впрочем, не стоит забывать об эскортах прикрытия, которые займутся обороняющим планету флотом.

Колонизация на увеличенных дальностях

Подождите, пока не изобретете несколько технологий в областях двигателей и конструкционных материалов. После этого создайте корабль-колонию с дополнительными топливными баками. Tech 3 в этих областях достаточно, чтобы и база и баки смогли уместиться в корпус большого корабля. В результате Ваши корабли-колонии получат радиус действия, как у разведчиков!

Выгодные технологические обмены

На уровне impossible расы противники, как правило, обгоняют Вас в изобретении технологий. Уловка: обмен дешевых технологий на дорогостоящие. Нужно подождать, пока соседи изобретут мощные технологии. После этого входите с ними в контакт и предлагайте технологический обмен. Отказывайтесь от первых предложений, но не прекращайте попытки обмена. В конце концов Вам будет предложено кое-что действительно стоящее. Быть может, на это потребуется несколько ходов. Обычно таким способом удается заполучить мощные технологии во всех шести типах. Дополнительный эффект - Вы получите возможность изобретать те технологии, которые дешевле полученных Вами при обмене. В результате - скачкообразный технологический рывок.

ЕЩЕ РАЗ О СТРАТЕГИИ

Многие из этих советов будут применимы только в конкретных играх, Вы должны понимать, что в этой игре очень трудно дать совет, который окажется верным для всех случаев на 100 процентов. Думайте, оценивайте и находите собственные приемы.

В Master of Orion каждая игра отличается от предыдущей. Отличия определяются расами, которые участвуют в игре, технологиями, которые могут быть изобретены и т.д. Отсюда и выбор стратегии и тактики.

Советы начинающим

Выберите среднюю галактику, простой уровень и 3-х противников. Играйте за клаксонов. Изобретайте технологии с одинаковой скоростью. Наращивайте с максимальной скоростью заводы. Избегайте войн, создавайте на планетах ракетный заслон из баз. Не жалейте денег на технологии. Стройте пока только корабли-колонии и разведчики.

Обезопасив планеты, постройте самые мощные из доступных кораблей, наметьте "врага народа" - и отправляйтесь на войну.

Игра с плохим начальным распределением планет

Если в пределах досягаемости нет ни одной планеты, которую Вы можете немедленно колонизировать - "соскребите" Ваш единственный корабль-колонию! На его содержание уходит 10 кредитов в год. Полученные деньги направьте на развитие Вашей планеты. Сконцентрируйте усилия исследователей на изобретении двигателей - и Вы все еще можете выиграть.

Увеличение планетарного производства

В начале игры для большинства расстройте заводы. Завод стоит 10 кредитов, он вырабатывает 1 кредит дохода и загрязнение, для удаления которого в начале игры нужно 1/2 кредита. Завод окупается за 20 лет.

Колонисты генерируются за 20 кредитов, производят 1/2 кредита в год без загрязнения среды. Окупаются за 40 лет.

На это соотношение будут влиять изобретенные Вами технологии (уменьшение стоимости заводов, клонирование и т.п.).

У клаксонов рейтинг производительности колонистов равен рейтингу заводов. Начинайте с роста колонистов. Когда на планетах образуется 50 процентов - переходите к постройке заводов. У других рас - начинайте с заводов.

Флот - убийца

В конце успешной игры захват и освоение новых колоний просто теряет смысл. Стратегия осталась позади, проще и быстрее создать флот из кораблей-уничтожителей планет, с помощью которого поставить точку.

Никогда не захватывайте планету, которую не сможете удержать.

Слабые противники

Никогда не уничтожайте своих противников полностью. Даже слабейший из них может снабдить Вас технологией, которую Вы пропустили в своем развитии.

СТРАТЕГИИ ДЛЯ РАЗЛИЧНЫХ РАС

Alkari

Выиграть довольно несложно. Обладают бонусом в защите. Проводите быструю и настойчивую экспансию в начале игры. Используйте большие флоты из небольших истребителей и фрегатов (с бомбовой нагрузкой). Расширяйте свои владения. Стратегия может быть любой, кроме стратегии пацифиста-технолога. Для получения преимущества Вам нужно драться с соседями. Так деритесь!

Bulrathi

Тяжелы на подъем. Плохо изобретают компьютерные технологии, впрочем, Вы можете возместить этот недостаток за счет воровства технологий или их захвата у противников. Все наземные сражения ведутся с бонусом +20. Проблема в том, что для получения этого бонуса нужно драться и драться. Итак; настойчивая экспансия в начале игры, укрепление захваченных позиций и последующая война с наиболее продвинутым противником.

Darlok

Играть за них непросто. Зато графика симпатичная. Уж не Stormbringer ли в руках у предводителя? Не стремитесь усиленно расширять свои владения - Ваши соседи уже ненавидят Вас. Как можно скорее развивайте компьютерные технологии, массированно используйте шпионов. Пользуйтесь Вашей способностью сваливать свои грехи на других - натравливайте сильных соседей друг на друга (frame - подставлять). После разборок - появляйтесь и пожинайте плоды. В начале игры Вам нужно смириться с возможной потерей нескольких планет, не обостряя отношений с мощными соседями. На то есть три причины:

- соседи Вас уже ненавидят;
- соседи могут с Вами легко расправиться;
- если Вы дадите им малейший повод - они так и сделают.

Human

Утомительно. А жаль. Это единственная раса, которая позволила мне выиграть дипломатическим путем - меня избрали императором. Пробуйте уничтожать слабых и с помощью дипломатии удерживайте сильных от желания расправиться с Вами. У Вас будет уникальная возможность сосредоточить свои силы против единственного неприятеля, т.к. с остальными Вы сможете дешево сговориться. Пользуйтесь этим. Помните, что недолгие периоды мира нужно использовать для подготовки к войне.

Klackon

Ненавижу этих парней. Начинают с бешенной экспансии, а заканчивают - пшиком. Неспособность изобрести сколько-нибудь приличные технологии в области двигателе строения становится постоянным недостатком на всю игру. Поэтому - проводите начальную экспансию, после чего просите/воруйте/добывайте двигательные технологии. Вне зависимости от мощности Вашей индустриальной базы Вы пропадете с плохими двигателями. Ваша индустрия разовьется быстрее, чем у соседей. Воспользуйтесь этим, чтобы нарастить оборону планет и разработать хорошие конструкционные технологии.

Meklars

Это абсолютный персик. Проводите раннюю экспансию, но особо не напрягайтесь. Помните - Вам не потребуется такое же множество планет, как другим неиндустриальным расам. Пользуйтесь дипломатией для нормализации отношений с соседями до тех пор, пока не наладится Ваша промышленность. Ваш недостаток - слабые планетарные технологии. Придется выпрашивать/выменивать/воровать все технологии, связанные с уменьшением промышленных отходов и экологическими достижениями. Защищайте Ваши индустриально-развитые планеты мощным ракетным щитом.

После этого расправьтесь с соседями. Исследуйте robotic controls при первой же возможности. Особо опасайтесь Doom Virus. Изобретите или захватите антидот.

Mrrshan

Слабые братья Алкари. Выиграть с ними тяжело. Их преимущество в стрельбе не идет в сравнение с бонусом Алкари в защите. Вы должны перейти к наступательным действиям при первой же возможности. В области технологий сосредоточьтесь на конструкционных материалах. При первой же возможности получите технологию gauss autocannon.

Psilons

Всем нравятся псилоняне - они здорово изобретают. Захватите, что сможете, в начале игры и не портьте ни с кем отношений. Вы очень слабы. Покупайте мир теми или иными способами в течение первой половины игры, пока не разовьете приличные технологии. После этого проводите экспансионистскую политику по всей галактике. Если Вы контролируете 15-20 процентов населения галактики, то сможете сорвать практически любые выборы императора.

Sakkra

Мне они нравятся. Плодятся, как кролики. И хорошо изобретают все планетарные технологии. При удачной игре к моменту окончания раздела галактики Вы сможете контролировать до 30 процентов планет. На каждой из них будет совсем

небольшое население, поэтому добивайтесь мира с соседями любой ценой и наращивайте оборону. Вся галактика обратится против Вас. После получения нормальной обороны стройте флот и начинайте вычищать галактику от соседей. Если Вы отстали технологически - рассмотрите возможность массированной посылки транспортов к передовым в технологическом плане планетам. Вы вполне можете позволить себе трату живой силы. Неважно, сколько войск Вы потеряете, важно, что Вы захватите планеты с новыми технологиями. После получения технологии клонирования и освоения нескольких плодородных планет, Вы сможете создавать огромные ресурсы живой силы всего за несколько ходов.

Опасайтесь биоатак. Внимательно следите за псилонянами. Если они расположились на другом конце галактики - пробирайтесь к ним поближе и затевайте войну.

Silicoid

Очень невыгодная раса. Начинаете очень хорошо, колонизируете множество планет, но плодитесь очень медленно. В результате много малонаселенных планет, которые захватываются быстрее, чем Вы успеваете произнести "Саккра нападают".

Поэтому расширяйте владения, но не увлекайтесь. После этого направьте все силы на развитие планетарных технологий. Все эти обитаемые токсические и пр. планеты выглядят значительно привлекательнее после проведения экологических преобразований (например, +60 terraforming, atmospheric reconstruction и cloning). Другая Ваша проблема - низкая способность к изобретательству. Вы можете продолжать осваивать планеты после окончания первичного раздела галактики благодаря способности основывать колонии на планетах любого типа. При первой же возможности добывайте планетарные технологии.

О предпочтительности рас

1. Psilons, за них хорошо играть, против них играть тяжело. Если начальный расклад соседних планет ниже среднего - проиграете. Создайте "технозону" с хорошей защитой по периметру и слабой защитой в центре (для экономии кредитов), получите глобальное преимущество в технологии и начинайте воевать. Всегда стремитесь попасть в первую тройку по критерию населенности планет, чтобы получить возможность блокировать выборы императора. В этом случае Вам не придется драться с союзниками.

2. Klackons, против них играть тяжко, за них - приятно. В начале игры Вы впереди по производительности. Получив нужные технологии, создавайте флот и атакуйте, Ваши потери будут минимальными. Посылайте транспорта к новым планетам, быстро наращивайте на них производство. Каждый из Ваших колонистов равноценен заводу по производительности.

3. Darloks, ни то ни се, но играть за них интересно. Если на Вас нападут в начале игры - поднимите восстание на главной планете агрессора. Вы можете с помощью глобального воровства поддерживать приличный технологический уровень. После нескольких первых изобретений обратите внимание на изобретения в области компьютерных технологий. Очень хорошо защищайте Ваши планеты. Позже, когда все начнут драться друг с другом, можете перейти к стадии завоеваний.

4. Mrrshan, Alkari, Bulrathi - весьма плохо играть за них, достаточно просто побеждаются. Их естественные способности к ведению боя сводятся на нет уже после первых технологических прорывов. Если Вы играете за них - атакуйте как можно скорее - у Вас не будет больше таких шансов.

5. Silicoids, забавно поиграть за них, но выиграть за них трудно. Медленный рост населения и плохие изобретательские данные сильно сказываются в военное время. Первые 100 ходов в игре Вам, скорее всего, удастся избегать атак, но технологии, необходимые для высадки на планеты, дешевы, так что скоро ждите гостей. Загрязненность Ваших планет тоже легко устраняется при наличии соответствующих технологий. С ними же исчезает и Ваше преимущество: проблема отходов производства перестает беспокоить и другие расы.

6. Meklars, можно нормально играть за них, с ними тяжело справиться в начале игры. Нужно только стремиться, как и в случае с псилонянами, попасть в первую тройку, но численности населения.

7. Sakkras, за них выиграть легче всего. Распространяйтесь, как саранча. Посылайте на каждую новую планету по 10 колонистов для подстегивания роста населения. Это та раса, с которой Вы будете первым по населению с первых же мгновений игры. Поскорее изобретайте robotic controls. Эти парни - лучшие бойцы (да простят мне Burlathi) - они давят всех количеством. Вы можете посылать для захвата планет волну за волной. Вполне реально отнять планеты у соседей еще до того, как те успеют построить флот.

8. Humans, тупая раса полуидиотов, которые не знают, чего хотят и не имеют долгосрочных целей. Вы можете выиграть за них, впрочем, Вы можете выиграть за любую из рас.

Лучшее вооружение

С рациональной точки зрения death ray - слишком большое и переоцененное удовольствие.

Вместо 1 death ray я могу поставить 20 pulse phasors, которые предпочтительно применять против всех классов кораблей, кроме огромного:

Pulse phasors: 12.5 DAM X 3 X 20 = 750 поинтов вреда

Death Ray: 600 поинтов вреда

ОСНАЩЕНИЕ СТРАЖА ОРИОНА

ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ ИГРЫ				
	SIMPLE	EASY	AVERAGE	HARD	IMPOSSIBLE
Scatter Pack X's (5c)	5	25	45	65	85
Stellar Converters	5	15	25	35	45
Plasma Torpedos	6	9	12	15	18
Защита от луча/ракеты	1	3	5	7	9
Уровень щита	5	6	7	8	9
Хит Поинты (x1000)	2	4	6	8	10

Стандартное оснащение и характеристики

1 Death Ray
Уровень атаки 10
Скорость 2

Специальные устройства

High Energy Focus
Lightning Shield

ЛЯПСУСЫ СОЗДАТЕЛЕЙ

Печально, но я не припомню ни одной игры фирмы MICROPROSE, которая блеснула бы отсутствием непонятных и неприятных зависаний. "Властелин Ориона" тоже не оказался исключением.

Зависание возникает совершенно однозначно в том случае, когда количество предлагаемых для изобретения технологий станет равным 12. Скорее всего, в этом случае игре просто не хватает места на экране или в файле, занятом остальными названиями технологий для описания той, на которую Вы обратили внимание. Возникает такая ситуация в том случае, когда Вы постоянно стремитесь изобретать самые крутые технологии из тех, что Вам предлагают. Количество предлагаемых технологий в этом случае будет увеличиваться, пока не дойдет до критического числа 12.

Как обойти эту неприятность? Когда Вы об этом знаете, это сделать несложно. Возникает она не ранее середины игры. Если Вы мощный правитель - пошантажируйте угрозой нападения своих слабых соседей. Они постараются умилостивить Вас новыми технологиями или деньгами. Что самое странное - при этом их отношение к Вам не станет хуже. Так что шантаж можно повторить при первой же возможности. Если выданные Вам технологии были в критическом списке - он сократится.

Второй способ - сознательно начинайте изобретать самые дешевые технологии. Придется немного потратиться.

Еще одно зависание по непонятной причине начало проходить у меня в конце почти выигранной игры. Опытным путем удалось установить, что оно возникало после сообщений о диверсионной деятельности моих противников. В этот момент на обеспечение общей безопасности я не тратил никаких средств. После того как я направил максимальное количество средств против шпионов и диверсантов, прекратились сообщения об их деятельности, а вместе с ними - и зависания.

Еще из нескольких навязчивых зависаний невыясненной причины мне удалось выйти следующим образом - я провел несколько сражений подряд в автоматическом режиме.

Ниже приведена информация о других досадных оплошностях:

- После получения технологии Improved или Advanced Deep Space Scanner, Вам не удастся получить информацию обо всех мирах, лежащих в пределах досягаемости Ваших колоний. Информация будет получена в том случае, если Вы захватите или создадите новую колонию и только по планетам возле этой новой колонии.
- При получении денег или технологий в результате дипломатических переговоров игра часто "забывает" перевести на Ваш "счет" полную сумму или не предоставляет Вам полученную технологию для создания модели нового корабля.
- Если Ваши доходы от торговли превысили 32000 - они становятся отрицательными! При этом, естественно, уменьшается и сумма общего дохода.

- При превышении 32000 отрицательной может также стать стоимость содержания Вашего флота!
- На полностью терраформированной планете (емкостью 300): если население достигнет 300 миллионов - Вам не будет об этом сообщено.
- Может, так и задумано, но если Вы играете за силикоидов, то Вы не можете проводить атмосферные преобразования планет, делать их плодородными или преобразовывать в планеты типа гайя.

УДАЧИ!

METALTECH: EARTHSIEGE

Фирма- DYNAMIX. Год выпуска - 1994.
Монитор - VGA. Размер - 31 Mb.

1. ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ

Процессор: желательно 486-й (на 386-ом игра не проверялась). RAM: не менее 4 Mb, для максимального разрешения изображения требуется 8 Mb.

Мышь: необходима.

Звуковая карта: очень рекомендуется.

Знание английского языка: очень рекомендуется (для создания атмосферы игры).

Размер игры на жестком диске: чуть больше 31 Mb.

2. ЗАПУСК ИГРЫ

Перед началом игры запустите файл INSTALL.EXE и установите мышь и применение дополнительной памяти.

Музыкальная карта в данной игре подключается после запуска файла "SOUNDSET.EXE". Вы можете установить отдельно музыку и звуковые эффекты. Установка карты лично у меня проходила всегда без проблем.

Управляется игра в основном мышью, во время выполнения боевого задания - мышью и клавиатурой.

3. СЮЖЕТ ИГРЫ

Война - это кромешный ад, но когда Вы сидите в кабине 10-метровой человекоподобной махины, сплошь покрытой броней, происходящее вокруг предстает перед Вами в совершенно другом свете. Глаза начинают искать противника, а руки сами собой тянутся к панели управления оружием. Страх отчасти уступает место предвкушению схватки и вскоре у Вас начинает чесаться в тех местах, о которых в современном обществе как-то не принято говорить (нервное).

Помните в славные старые времена был такой шедевр игрового искусства фирмы CTIVISION "MECHWARRIOR"? С тех пор прошло много времени, а эту столь плодотворную идею почему-то никто не пытался воплотить в жизнь на новом техническом уровне. Такая великолепная ниша пустовала.

И вот теперь эту нишу заполнила фирма DYNAMIX, очевидно на волне коммерческого успеха ее игры "BETRAYAL AT KRONDOR".

Как и в KRONDOR'е, в данной игре вместо рисованных картинок между отдельными заданиями Вам показывают сцены, сделанные на видео, что в значительной степени содействует приданию игре как можно более реалистического вида.

Сюжет же прост.

Будущее, отстоящее от нас на 500 лет. Разумные боевые машины CYBRIDS восстали против своих создателей и сокрушили великие державы мира. Но проиграв "большую" войну человечество начало "маленькую", т.е. партизанскую. Используя похищенную у CYBRIDS военную технологию люди организовали небольшие группы сопротивления.

Вы являетесь командиром как раз такой группы. И от Ваших действий в ближайшие месяцы во многом зависит, кто унаследует зеленые поля Земли - человек или машина.

Да, чуть не забыл - в данной игре шагающие танки называются HERC'ами (не знаю, что означает эта аббревиатура).

4. ДЕЙСТВИЯ В ИГРЕ

После просмотра заставки Вы попадаете в главное меню (MAIN MENU). Оно состоит из:

INSTANT ACTION - то же самое что и "SINGLE ACTION", только все параметры выбирает компьютер

RESUME - продолжить карьеру борца за счастье всего прогрессивного человечества (имя, выбранное Вами для данной карьеры, показывается в черном окошке справа).
CAREER - меню "Карьера".
SINGLE ACTION - меню "Одиночный бой".
OPTIONS - меню "Опции".
EXIT TO DOS - выход в DOS.

Меню "SINGLE ACTION" состоит из:
Справа показаны типы заданий, из которых Вы можете выбрать одно для одиночного боя. Никакого влияния на Вашу карьеру этот бой не окажет. Это - нечто вроде тренировочного сражения.
MISSION PARAMS - параметры задания (неуязвимость, степень трудности, время суток и т.д.).
OPTIONS - меню "Опции".
RETURN TO MAIN - вернуться в главное меню.
BRIEFING - перейти к инструктажу перед заданием.

Меню "OPTIONS" состоит из:
PREFERENCES - установить громкость музыки или звука, уровень графического разрешения.
CONTROLS - установка мыши или джойстика.
LOAD BATTLESET - я так и не понял, зачем это нужно. Может для подключения дополнительных миссий (т.е. продолжения игры?).
VIEW DEMO - посмотреть демонстрашку.
CREDITS - информация о создателях игры.
RETURN TO MAIN - возврат в главное меню.

Меню "CAREER" состоит из:
Имени - это то имя, под которым Вы назвали данную карьеру, оно располагается в правой стороне.
NEW - начать новую карьеру (все заново).
STATS - посмотреть статистику (сколько в данной карьере Вы уничтожили противников и каких именно противников, сколько заданий выполнили и т.д.).
DELETE - стереть карьеру.
OPTIONS - меню "Опции".
SAVE / RESTORE - меню "Сохранения / Восстановления игр".
MAIN MENU - выход в главное меню.
PROCEED - переход в ангар (непосредственно к игре).

Опция "SAVE / RESTORE" выводит Вас на меню "CAREER BACKUPS", которое состоит из:
SAVE - сохранить данную игру (отдельное задание отдельной боевой компании).
RESTORE - восстановить данную игру.
STATS - посмотреть статистику.
DONE - возврат в предыдущее меню.

Перейдя к самой игре Вы попадаете в ангар. Если это происходит до выбора нового задания, то перед Вами следующие меню:
MAIN MENU - возврат в главное меню.
CAREER - возврат в меню "Карьера".
REPAIR - подчинить Ваши HERC'и (если у Вас есть для этого материалы - SALVAGE - добытые во время предыдущего боя).
BUILD - строить новый HERC (тоже из добытых материалов).
NEXT MISSION - переход к следующему заданию.

Если Вы уже выбрали задание, но вернулись в ангар для перевооружения, то перед Вами следующие меню:
MAIN MENU - возврат в главное меню.
ARMING - вооружить выбранный HERC (для этого кликайте "POINTS" и выбирайте оружие, а тип ракет, если ставите батареи, выбирается "MISSILE TYPE").
CREW - распределение экипажа (кто на каком HERC'е будет воевать).
BRIEFING - повторный инструктаж перед заданием.
BEGIN MISSION - приступить к выполнению задания (возврат в ангар уже невозможен).

5. УПРАВЛЕНИЕ ВАШИМ HERCom

Я не буду детально расписывать кабину Вашей машины, Вы и без меня легко во всем разберетесь. Скажу лишь, что экран, на котором в первые мгновения

показано изображение Вашего HERCа - это и есть экран радара, только сам радар еще не включен.

Если хотите посмотреть, что происходит за окнами кабины справа или слева, подведите курсор к правой или левой границе игрового экрана и сделайте правый клик. Для возвращения в исходное состояние опять подведите курсор к границе экрана и сделайте правый клик или нажмите "ESC".

Таким же способом Вы можете посмотреть дисплей, помещенный ниже радарного экрана (т.е. подведите курсор к нижнему краю игрового экрана и сделайте ПК или нажмите "ESC"). На этом нижнем дисплее Вы можете увидеть карту района боевых действий и оценить Ваше положение на ней. Увеличение или уменьшение масштаба карты производится ЛК на изображениях лупы со знаками "плюс" и "минус". ЛК на одной из четырех стрелок передвигает видимый участок карты. Покликайте пару раз, и Вам все станет ясно.

В центре обзорного экрана - градусная шкала, показывающая Ваш курс. Под ней стоит номер промежуточной точки маршрута и указано расстояние до нее (например, wp1 1440).

Горизонтально сверху помещена шкала горизонтального поворота корпуса. Слева - вертикальная шкала вертикального поворота корпуса.

Кроме этого у Вашего HERC'а имеется энергетический щит, обеспечивающий некоторую защиту. При попадании щит слабеет, пока не иссякнет и на панели управления появится надпись "SHIELDS DEPLETED". Вам придется подождать, пока щит восстановится.

Теперь непосредственно управление:
"SPACE" - выстрел выбранным оружием.
"7", "8", "9" - повороты во время движения.
"4", "6" - повороты на месте (жутко медленно).
"5" - тормоз.
"1", "2", "3" - обратная скорость и повороты наоборот.

Увеличение скорости и перемена направления движения (вперед или назад) осуществляется мышью при перемещении ручки коробки скоростей (или как там она в танках называется). Эту ручку Вы увидите сразу с левой стороны, рядом с ней будет желтая вертикальная шкала. Перемещение ручки вверх - ход вперед, перемещение назад - ход назад.
I - поднять корпус вверх.
"J", "K" - повернуть корпус налево, направо.
"M" - опустить корпус вниз.
"ALT+I"
"ALT+J" и "ALT+K" - более быстрые повороты корпуса.
"ALT+M"
Клик обеими кнопками мыши - возврат корпуса в нейтральную позицию.
"TAB" - система целеуказания (выбор целей на экране).
"~" - переменить оружие на I, II, или III (я не понял, что это дает).
"P" - пауза в игре.
"W" - выбрать оружие на 1 позицию вниз.
"ALT+W" - выбрать оружие на 1 позицию вверх.
"R" - перемена режима радара (активный\пассивный).
"l" - связь оружия в единую цепь.
"-"/"=" - изменить энергию для оружия.
"1-9" - выбор оружия.

"V" - переключение на внешний вид.
"ENTER" - переключение на ручное управление внешним видом.
"7", "8", "9"
"4", "5", "6" - изменение угла камеры внешнего вида.
"1", "2", "3"
"N" - переключиться на внешний вид одного из Ваших напарников.

"ESC" - опустить экран вниз.
"W" - посмотреть повреждения оружия (на нижнем дисплее).
"I" - посмотреть повреждения внутренних узлов (там же).
"S" - посмотреть повреждение брони (там же).
"A" - выбрать пилота [1 to 3].
"-"/"=" - увеличить/уменьшить масштаб карты.
"8" - посмотреть повреждения (оружия, узлов и брони) на нижнем дисплее.
"4", "6" - посмотреть данные целей [Вы, напарники, выбранная Вами цель] на нижнем дисплее.
"2" - посмотреть повреждения в обратном порядке на нижнем дисплее.

F1 - состояние Вашего HERC'а.
F2 - управление Вашими напарниками.

F3 - карта района движения.
F4 - включение радара.
F5 - состояние выбранной цели.
F6 - обзор с ракеты.
F7 - нижний дисплей, карта и связь.
F8 - нижний дисплей, повреждения Вашей машины.
F9 - обзор из кабины слева.
F10 - обзор из кабины справа.
F11 - поставленные перед Вами задачи.
F12 - установка опций (графическое разрешение).
ALT+P - установка опций.

Команды Вашим напарникам:
"ALT+A" - приказ выбранному пилоту атаковать выбранную Вами в данный момент цель (ту, которая отмечена красным квадратом).
"ALT+G" - приказ выбранному пилоту игнорировать (не атаковать) выбранную Вами в данный момент цель.
"ALT+H" - приказ выбранному пилоту помочь Вам.
"ALT+J" - приказ выбранному пилоту присоединиться к Вам.
"ALT+E" - приказ выбранному пилоту выключить системы /перейти на emcon (черт знает, что это такое).
"ALT+C" - приказ выбранному пилоту следить за приближением врагов .
"ALT+F" - приказ пилотам (одному за другим) стрелять самостоятельно / не стрелять без команды.
"ALT+R" - изменение радиуса действия на радаре.
"ALT+T" - вкл/выкл самонаведение на цель (корпус Вашей машины будет повторять движения цели) - неплохо против летунов.
"G" - выход (прекращение) задания.

Кроме этого Вы можете выйти из задания, зайдя за красную линию Вашего сектора на карте. В этом случае компьютер Вас заранее предупредит.

6. РЕЕСТР ВАШИХ HERC'ов

Вы начинаете с 4 HERC'ами 2-х видов, но в дальнейшем ходе игры Вам постепенно станет возможно строить более мощные боевые машины.

Каждый HERC имеет несколько "точек" для подсоединения оружия. Чем мощнее HERC, тем больше таких "точек" он имеет и тем более мощное оружие Вы можете навесить на Вашу боевую машину. Кроме этого, чем мощнее HERC, тем мощнее его энергетический щит и тем большее количество энергии, вырабатываемой двигательной установкой, будет питать оружие, обеспечив тем самым большую скорострельность.

1. ROADRUNNER

Скорость - 84 км/ч. Вес - 18 т. Оружие - 3.
Для его производства необходимо 50 т материалов.
Достоинства: очень высокая скорость хода, делающая эту машину идеальной для проведения разведки. Для боя не рекомендуется (кроме самых первых заданий).

2. OUTLAW

Скорость - 80 км/ч. Вес - 27 т. Оружие - 3.
Для его производства необходимо 60 т материалов.
Достоинства: хорошая скорость, более сильный щит. Но по возможности переходите на более мощную машину.

3. RAPTOR

Скорость - 76 км/ч. Вес - 36 т. Оружие - 4.
Для его производства необходимо 80 т материалов.
Достоинства: более солидный набор оружия и скорость пока еще неплохая.

4. TOMAHAWK

Скорость - 71 км/ч. Вес - 45 т. Оружие - 5.
Для его производства необходимо 100 т материалов.
Достоинства: хорошая комбинация скорости/вооружения.

5. PATRIOT

Скорость - 64 км/ч. Вес - 50 т. Оружие - 6 (из них 3 - для ракетных батарей).
Для его производства необходимо 120 т материалов.
Достоинства: сильный запас ракет, делающий эту машину опасным противников во время дуэли.
Недостатки: после 1-2 дуэлей запас ракет исчерпывается и этот HERC становится крайне слабым.

6. RHINO

Скорость - 56 км/ч. Вес - 54 т. Оружие - 7 (из них 2 - для ракетных батарей).

Для его производства необходимо 140 т материалов.
Достоинство: хорошая комбинация ракет/стрелкового оружия.

7. SAMSON

Скорость - 52 км/ч. Вес - 63 т. Оружие - 8.
Для его производства необходимо 170 т материалов.
Достоинство: тяжелый, но достаточно маневренный HERC.
Недостаток: невысокая скорость хода.

8. COLOSSUS

Скорость - 46 км/ч. Вес - 77 т. Оружие - 9 (из них 3 - для ракетных батарей).

Для его производства необходимо 200 т материалов.
Недостатки: неповоротлив, да и избыток оружия не приносит особого преимущества.

7. ВИДЫ ОРУЖИЯ

Итак, для установки на Ваш HERC у Вас имеется следующий набор оружия (не все из этого набора будет доступно для Вас сразу же):

1. Автопушки - оружие с ограниченным боекомплектом (1000 снарядов). Обладают отличной скорострельностью, не зависящей от энергии, вырабатываемой двигательной установкой. В дуэли очень полезная вещь. Но из-за ограниченности боекомплекта всегда имейте на своей машине еще и оружие направленной энергии, которое имеет неограниченный боекомплект, но полностью зависит от энергии двигательной установки.

Автопушки делятся на:

SCORPION

Калибр - 20 мм. Дальность действия - 200 м.

COBRA

Калибр - 35 мм. Дальность действия - 350 м.

ATLAS

Калибр - 50 мм. Дальность действия - 500 м.

2. Лазеры - оружие направленной энергии. Чем мощнее лазер, тем быстрее он тратит энергию, вырабатываемую двигательной установкой. Так что не увлекайтесь и не ставьте на свою машину только тяжелые лазеры - они выстрелят пару раз и надолго смолкнут.

Лазеры делятся на:

SUNBEAM

Мощность - 100 GW (ГигаВатт). Дальность действия - 100 м.

SKYFIRE

Мощность - 200 GW. Дальность действия - 200 м.

STARBUST

Мощность - 300 GW. Дальность действия - 300 м.

3. Электромагнитная импульсная пушка (EMP, EM PULSE CANON) - мощное оружие, более эффективное, чем лазеры. Но это оружие зависит от энергии двигательной установки.

Мощность - 1000 GW. Дальность действия - 1000 м.

4. Ускорительное оружие (PBW, PARTICLE BEAM) - более дальнобойное оружие, как только оно у Вас появится сразу меняйте EMP на PBW.

Мощность - 1000 GW. Дальность действия - 2000 м.

5. Устройство электронного противодействия (ECM, ELECTRONIC COUNTER MEASURES, иначе именуемое JAMMER POD) служит для постановки помех радарам вражеских HERCов, из-за чего они не могут применять по Вам ракеты полуактивного и активного радарного наведения.

Однако это не значит, что Ваши проблемы с появлением ECM закончились. Ракета с противорадиационным наведением целится именно на источник электронных помех, так что в некоторых случаях ECM Вам только повредит.

6. Электронный плавитель (ELF, ELECTRON FLUX) - самое мощное оружие в Вашем арсенале. Действует не кратковременным импульсом, а длительным разрядом типа "молния", поражая противника на близком расстоянии. Только вот прицелиться для точного выстрела трудно. Рекомендую сочетать его с PBW на тяжелых HERCах типа "SAMSON".

Мощность - 1500 GW/sec. Дальность действия - 1500 м.

7. Ракеты и ракетные батареи (MISSILES & MISSILE ARRAY) - не очень рекомендуемое оружие, расчитанное на 1-3 залпа. Брать их имеет смысл только ко-

гда Вам приказывают перехватить HERCов противника (будет у Вас парочка таких заданий). В противном случае Вы вполне быстро справитесь с 1-2 противниками, потом запас ракет иссякнет, и Вам может не хватить огневой мощи для дальнейшей борьбы. Исключение из этого правила составляют те типы HERCов, которые имеют конструкционные ячейки для ракетных батарей (PATRIOT, RHINO, COLOSSUS). На эти машины ракеты ставить все равно придется, ведь иначе полезное место простаивает.

Ракетные батареи могут содержать 6, 8 и 10 ракет.

Сами же ракеты делятся на:

Ракеты с пассивным наведением (SAAM, SEMI-ACTIVE RADAR) - я ими никогда не пользовался, так что не знаю, в чем их положительные качества.

Дальность действия - 1000 м.

Ракеты с активным наведением (AAH, ACTIVE RADAR) - при включенном радаре эти ракеты вроде бы не промахиваются.

Дальность действия - 1500 м.

Ракеты с противорадиационным наведением (ARM, ANTI-RADIATION) - очень эффективны, когда противник применяет ECM.

Дальность действия - 1000 м.

Ракеты с электрооптическим наведением (EO, ELECTRO-OPTICAL) - я с этими ракетами разобрался не совсем, так что не буду напускать в Ваши мозги тумана.

Дальность действия - 1000 м.

8. ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ БОРЬБЫ С ВРАГАМИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

Ваши противники делятся на три группы: летуны, HERCи, пауки.

1. Летуны. Вооружены автопушкой и ракетной установкой. Атакуют, как правило, Вас, не реагируя на Ваших напарников. Лучшая тактика борьбы с ними - дать задний ход (так Вы быстрее поворачиваетесь), поднять корпус вверх до половины вертикальной шкалы и стрелять короткими очередями при приближении летунов на расстояние визуального контакта. Все время поворачивайтесь, стараясь держать их перед собой. Увернуться от выстрелов летунов, как правило, не удается. Оправдывает себя включение автоматического наведения (AUTO-TRACKING, включаемое клавишами ALT-T).

2. HERCи противника. При обнаружении их сразу же сбавьте скорость (но не на много, это делается, для того чтобы начать атаку одновременно с напарником, т.к. противник переключает свою атаку на того, кто атакует его первым), поймайте системой целеуказания и дайте приказ своему напарнику атаковать. Если целей несколько, то сами атакуйте ту, которую Ваш напарник не атакует.

Стрелять начинайте при сближении с целью на расстояние визуального контакта. При сближении вплотную с врагом включайте малый задний ход и начинайте вертеться на месте, не выпуская противника из виду и не переставайте стрелять.

Куда стрелять? Существует два способа поразить противника: либо уничтожить его полностью или вывести его из строя. Полное уничтожение противника - стреляйте до тех пор, пока не появится надпись на приборной панели "TARGET DESTROYED". Минусы этого способа:

а) Вам придется стрелять долго, а противник тоже ведь все это время не будет молчать.

б) При полном уничтожении противника Вы потеряете возможность подобрать оружие противника, т.к. оно в большинстве случаев тоже будет уничтожено.

Вывести противника из строя гораздо быстрее и полезнее. Для этого Вам надо стрелять по его ногам. Как только Вы полностью уничтожите броню на любой ноге противник упадет и на приборной панели появится надпись "TARGET DISABLED". Этот способ - единственно возможный при дуэли со сверхтяжелым HERCом "PITBULL". Немного об этом противнике - он вооружен батареей электромагнитных импульсных пушек (4 пушки), установленной на вращающейся платформе сверху машины, позволяющей вести огонь на все 360 градусов. Будьте очень осторожны при встрече с ними - даже после потери одной ноги они продолжают отлично бегать и драться. Кстати, о скорости - убежать от PITBULL нельзя даже на ROADRUNNERe, самом быстроходном Вашем HERCe.

К сожалению, иногда против Вас будут применяться HERCи, вооруженные ракетными установками. Они имеют возможность сделать лишь пару залпов, но этого вполне хватит, чтобы полностью истощить Ваши энергетические щиты и разнести Вас на куски. В этом случае стреляйте по ракетным батареям, навешанным на противника. В сущности, при сражении с тяжело вооруженными противниками лучше все-таки, прежде всего, стрелять по навешанному по бокам оружию, а уж потом расстреливать ноги.

Есть и еще один способ сражения с врагами. Иногда, при нападении на базы противника Вы обнаружите врагов, стоящих на месте. Это - сторожа, к ним Вы можете приблизиться на маленькой скорости на расстояние в 300 м и они не

будут по Вам стрелять. Остановитесь на месте и расстреляйте им ноги, не входя в боевое столкновение.

Эту же тактику Вы можете применять против сторожевых башен (GUN TOWER).

Но учтите, что при приближении к базе противника или к сторожам ни в коем случае не приказывайте Вашему напарнику атаковать, иначе он после уничтожения одной цели нападет на ближайшего врага, находящегося в зоне видимости его радара и обязательно подставится. Это я Вам на основе собственного опыта заявляю.

3. Я выделил пауков в отдельную группу не случайно. Из-за их низкой посадки, высокой скорости и метода атаки (атака-камикадзе) они довольно опасные противники. Лучше всего прикажите своему напарнику атаковать их, он это сделает гораздо эффективнее Вас. Но если уж Вам придется драться самому, то опустите корпус вниз и стреляйте на упреждение перед пауком.

9. СТРАТЕГИЯ И ТАКТИКА БОЕВЫХ КОМПАНИЙ: ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Действия в тылу (т.е. на базе).

1. Как только у Вас появится возможность строить новые HERC'и, стройте их, не жалейте накопленных материалов, Вы легко пополните их запас в последующем.
2. Стройте по 3 HERC'а нового вида.
3. Вы можете иметь лишь 8 HERC'ов. Поэтому все устаревшие образцы разбирайте на запчасти с появлением новых моделей. Иначе компьютер заявит Вам: "ALL TECH BOYS ARE FILLED" ("Все техники заняты").
4. Сохраняйтесь после каждого удачно выполненного задания.

Действия на фронте (во время выполнения задания)

1. Включите радар и переведите его в активный режим.
2. Включите ECM, если таковое у Вас есть.
3. Дайте задний ход.
4. Поднимите корпус вверх на случай воздушной атаки.
5. При выборе маршрута помните великие слова Р. Быкова: "Нормальные герои всегда идут в обход". Не следуйте маршруту, выбранному начальством - именно на этом маршруте Вас будут ждать. Обходите базы противника по флангу и атакуйте с тылу (сторона, противоположная предложенному Вам маршруту).

10. РАЗБОР ОТДЕЛЬНЫХ ЗАДАНИЙ

Кампания 1 (CAMPAIGN 1)

Задание 1.

Боевая задача: патруль.

Тактика: берите легкий "ROADRUNNER", вооружите его 1 ATC 50 мм,1 LASER 100 GW,1 ATC 20мм (или 1 ATC 50 мм и 2 LASER 100 GW). Стреляйте по ногам противника.

На дело идете один.

Задание 2.

Боевая задача: разведка базы.

Тактика: берите "ROADRUNNER". Обойдите цель по флангу (нижнему краю карты) и приблизясь к базе пощелкайте системой целеуказания, пока не поймаете цель задания (при этом Вам необходимо нажимать F5, чтобы видеть цель) и Вы не увидите надпись "MISSION TARGET DETECTED". Потом сразу же выходите из задания.

На дело идете один.

Задание 3.

Боевая задача: патруль.

Тактика: теперь берите "OUTLAW", поставьте на него ракетную батарею для ракет с активным наведением.

На дело идете втроем.

Задание 4.

Боевая задача: рейд для сбора данных.

Тактика: обойдите сторожевые башни по нижнему краю карты, потом подберитесь к посту прослушивания вплотную (не забудьте приказать напарникам, чтобы не стреляли по посту прослушивания), пока не появится надпись: "ENGAGING COMPUTER LINK". Теперь ждите, пока не увидите надпись: "DATA TRANSFER COMPLETE". Отойдите от поста прослушивания. Имейте ввиду, что пост, как правило, охраняет 1 HERC противника. Разделайтесь с ним до начала сбора данных.

На дело идете вдвоем.

Задание 5.

Боевая задача: прикрытие операции спасения пилота.

Тактика: обнаружив пилота ни вкоем случае не удаляйтесь от него далеко, особенно имейте это ввиду во время преследования поврежденного противника. Я советую поручить это дело Вашему напарнику, а Вам вернуться к неподвижному пилоту. Противников будет 5-6 (4 HERC'а и 1-2 летуна).

На дело идете вдвоем.

Задание 6.

Боевая задача: разведка базы.

Тактика: та же, что и для задания 2.

На дело идете один.

Задание 7.

Боевая задача: атака на базу.

Тактика: берете все тяжелые HERC'и, которые у Вас есть на данный момент (я к этому моменту имел 2 "RAPTOR'а") и поставьте на все свои машины ECM (иначе противник будет применять ракеты). Сбейте всех летунов и обойдите базу с фланга.

На дело идете втроем.

Кампания 2 (CAMPAIGN 2)

Задание 1.

Боевая задача: разведка базы.

Тактика: та же, что и для задания 2 кампании 1.

На дело идете один.

Задание 2.

Боевая задача: атака на базу.

Тактика: на Вас сразу же нападают 2 тяжелых HERC'а "MIRIMAC". Если Вам удастся отбиться от них (мне это удавалось лишь имея 3 "RAPTOR'ов", 1 "OUTLAW"), у самой базы Вас будут ждать 2 не очень сильных HERC'а "RAMSES". Не забудьте ECM, иначе будет худо.

На дело идете вчетвером.

Задание 3.

Боевая задача: может меняться.

Тактика: может меняться.

На дело идете один или с напарниками (как решит компьютер).

Задание 4.

Боевая задача: может меняться.

Тактика: может меняться.

На дело идете один или с напарниками (как решит компьютер).

Задание 5.

Боевая задача: разведка боем.

Тактика: отступите и расправьтесь с летунами. Потом осторожно приблизьтесь к базе. Поймайте радарную башню системой целеуказания (не забудьте предупредить напарника, чтобы не стрелял по ней). Теперь уносите ноги.

На дело идете вдвоем.

Задание 6.

Боевая задача: атака на базу.

Тактика: все как обычно.

На дело идете вдвоем.

Задание 7.

Боевая задача: перехват 2-х HERC'ов "MIRIMAC".

Тактика: действуют они грамотно, мне удавалось выиграть с 2-мя "TOMAHAWK'ами" и 1 "RAPTOR'ом", вооруженных PBW. Не забудьте о ECM.

На дело идете втроем.

Задание 8.

Боевая задача: атака на базу.

Тактика: берите 2 "TOMAHAWK". Отступите назад и прикончите летунов. Имейте ввиду, что в одном месте между базой и нижним краем карты висят на одном месте 4 летуна - очевидно ждут, пока Вы обрушитесь на базу. А Вы сначала расстреляйте их. Затем обойдите базу по нижнему краю карты и медленно приблизившись уничтожьте 2-х сторожей. Тут подоспеют подкрепления - еще 3 HERC'а противника. Уничтожьте среди них, прежде всего "STINGRAY". Он принесет Вам больше всего неприятностей (поверьте моему опыту). Теперь расстреляйте саму базу. Если хотите еще повоевать, то двигайтесь от базы к левому краю карты - там маленькая база и еще два сторожа. Подберитесь к ним осторожно и расстреляйте ноги.

На дело идете вдвоем.

Кампания 3 (CAMPAIGN 3)

Задание 1.

Боевая задача: сбор данных.

Тактика: ни в коем случае не идите предложенным начальством маршрутом! Обойдите базу по нижнему краю карты (по самой красной границе).

Внимание! Против Вас противник применит ракеты с противорадиационным наведением. ECM не включать, пока не пройдете мимо промежуточной точки 2 (WAYPOINT 2). Тоже самое относится и к радару - включите его в активный режим лишь в непосредственной близости от поста прослушивания. Вам придется отбиваться от летунов вслепую, но это лучше, чем получить ракетный залп. Учтите, что сам пост охраняет "PITBULL", так что после окончания сбора данных не искушайте судьбу и выходите из задания.

На дело идете один.

Задание 2.

Боевая задача: атака на базу.

Тактика: опять обойти противника с фланга и ударить в тыл.

На дело идете один.

Задание 3.

Боевая задача: уничтожить посты прослушивания.

Тактика: приготовьтесь встретить противника сразу же (2 "MIRIMAC'a"), потом еще 2-х. Рядом с самими постами Вы встретите сторожевые башни и еще много много противников. Задание очень сложное. ECM не ставьте - Вам потребуются все точки для установки максимально возможного количества оружия для сражения с первыми же противниками.

На дело идете вдвоем.

Задание 4.

Боевая задача: может меняться.

Тактика: может меняться.

На дело идете один или с напарниками (как решит компьютер).

Задание 5.

Боевая задача: может меняться.

Тактика: может меняться.

На дело идете один или с напарниками (как решит компьютер).

Задание 6.

Боевая задача: защита Вашей базы и прототипа нового HERC'a "RHINO" от атаки противника.

Тактика: я так и не смог выиграть это сражение - противник прет со всех сторон (7 HERC'ов) и успеть расстрелять их всех до того, как они расстреляют сооружения базы и прототип "RHINO" не получается.

На дело идете вдвоем.

Задание 7.

Боевая задача: может меняться.

Тактика: может меняться.

На дело идете один или с напарниками (как решит компьютер). Если выиграете этот бой, то можете строить "RHINO".

Задание 8.

Боевая задача: может меняться.

Тактика: может меняться.

На дело идете один или с напарниками (как решит компьютер).

Задание 9.

Боевая задача: атака на фабрику по производству пауков.

Тактика: сначала отступите и разделайтесь с летунами (7-9 штук), потом атака на полной скорости (против Вас бросят уж очень много пауков, успейте расстрелять базу до того, как расстреляют Вас).

На дело идете вдвоем.

Кампания 4 (CAMPAIGN 4)

Задание 1.

Боевая задача: атака на базу.

Тактика: ставьте ECM, иначе противник применяет ракеты. В остальном - все как обычно.

На дело идете втроем.

Задание 2.

Боевая задача: может меняться.

Тактика: может меняться.

На дело идете один или с напарниками (как решит компьютер).

Задание 3.

Боевая задача: перехват HERC'ов противника (3 штуки).

Тактика: не забудьте ECM.

На дело идете втроем.

Задание 4.

Боевая задача: атака на базу.

Тактика: не следуйте предложенному начальством маршруту! Идите в обход.

На дело идете втроем.

Задание 5.

Боевая задача: разведка.

Тактика: главное - ноги! Проскочите на "ROADRUNNER'е" с ECM.
На дело идете один.
Задание 6.
Боевая задача: атака на аэродром.
Тактика: отступить и уничтожить летунов и пауков, которые будут прикрывать базу.
На дело идете втроем.
Задание 7.
Боевая задача: может меняться.
Тактика: может меняться.
На дело идете один или с напарниками (как решит компьютер).
Задание 8.
Боевая задача: атака на базу.
Тактика: сразу по газам и обойдите базу противника слева, пока HERC'и противника пройдут мимо (не нападайте на них!) и нападут на другую группу людей (обозначена белыми символами на нижнем дисплее, как-то помочь этой группе Вы не сможете). Затем атака на полной скорости базы противника, пока его HERC'и не успеют подойти.
На дело идете вчетвером.

Кампания 5 (CAMPAIFN 5)
Задание 1.
Боевая задача: патруль.
Тактика: против Вас компьютер выставляет жуткую мощь - 2 "PIT-BULL'я", несколько летунов и еще 1-2 HERC'а. Выводите самые мощные машины в Вашем распоряжении.
На дело идете втроем.
Задание 2.
Боевая задача: атака на базу.
Тактика: обойти сзади по периметру карты.
На дело идете один.
Задание 3.
Боевая задача: атака на горно-перерабатывающую базу.
Тактика: как всегда обойти по флангу и атаковать базу на полной скорости. На предложенный начальством маршрут внимания не обращать. В бой с противником не ввязываться, поскольку враг возникает внезапно и из ниоткуда. После уничтожения базы выходите из задания немедленно!
На дело идете втроем.
Задание 4.
Боевая задача: атака на аэродром.
Тактика: то же самое, что и для задания 6 кампании 4.
На дело идете вдвоем.
Задание 5.
Боевая задача: атака на комплекс по производству HERC'ов (8 отдельных баз).
Тактика: не включайте ECM и активный радар. Обойдите комплекс по периметру карты (крайнему нижнему и левому краям) и атакуйте сзади. Вы успеете уничтожить лишь 4-5 базы, потом против Вас посылают очень сильных противников. Выходите из задания - оно Вам все равно зачтется.
На дело идете вдвоем.
Задание 6.
Боевая задача: отразить атаку противника на командный пункт.
Тактика: идите на полной скорости, не обращая внимания на летунов. Но солидные HERC'и, как правило, не успевают к месту вовремя, а слабые машины не всегда способны противостоять противнику. Делайте выводы.
На дело идете вдвоем.
Задание 7.
Боевая задача: атака на базу.
Тактика: идете медленно и не спеша, сокрушая все на своем пути, особенно воздушное прикрытие.
На дело идете всей группой (вчетвером).
Задание 8.
Боевая задача: уничтожение линий связи и командного пункта противника.
Тактика: это - последний бой, если Вы проиграете его - проиграете всю игру. Не обращайте внимания на маршрут, предложенный начальством. Обойдите по нижнему краю карты к точке 9 и не спеша расстреливайте сооружения противника. Внимание! Эти сооружения охраняются 2-мя "PIT- BULL'ями". К ним приблизьтесь на расстояние 300 м и расстреляйте им ноги, не позволяйте Вашим напарникам атаковать (тогда второй "PIT- BULL" придет на помощь первому, и Вас крепко пощипают).
На дело идете всей группой (вчетвером).
Вот и все. Вы победили.

11. ВМЕСТО ЭПИЛОГА

Как Вы поймете из текста эпилоговой картинки игра, на самом деле не закончена. С Венеры, Луны и Марса летят космические корабли с новыми силами CYBRIDS. Так что ждите продолжения.

Я искренне надеюсь, что это ожидание не будет долгим.

POLICE QUEST (IN PURSUIT OF THE DEATH ANGEL)

Фирма - SIERRA ON LINE. Год выпуска - 1992.
Монитор - EGA, VGA. Размер - 7 Mb.

Фирма SIERA ON LINE предлагает Вам еще одну серию игр про полицейского, которого зовут SONNY BONDS. Мы покажем, как проходить первую часть игры из этой серии. В одном из городом Америки LYTTON, в местном полицейском управлении служит патрульным инспектором Санни Вондс, о его работе и рассказывается в этой серии игр.

Мы предлагаем Вам один из способов прохождения игры, но Вы можете выполнять эти же функции в другой последовательности. Находить и использовать некоторые предметы, о которых здесь не будет рассказано, если Вы любопытны, и будете все пробовать и рассматривать, разговаривать со всеми. В этой игре есть много запутанных моментов и не растраивайтесь, если Вы не набрали максимальное количество очков - 245. Самое главное - Вам необходимо вместе с полицейским выполнить все необходимые задачи, которые ему будут ставить его вышестоящие начальники. Но самое главное - не забывайте сохранять игру функцией SAVE.

НЕКОТОРЫЕ СОВЕТЫ

В этой игре от Вас требуется, чтобы BONDS выполнял необходимое действия полицейского, не выходя за рамки закона. С этой целью мы Вам покажем, какие предметы Вы должны брать и где их использовать. А также - какие действия должен предпринять полицейский в разных ситуациях, с которыми ему необходимо справиться.

Существует две версии игры для CGA монитором и VGA монитором (дальше будем называть CGA и VGA игры). Мы будем давать описания для CGA версии, но будем показывать отличия этой версии от VGA.

Опишем клавиши управления для CGA монитора. SANNY BONDS перемещается с помощью курсорных клавиш. Команды набираются с помощью клавиатуры в нижней части экрана. Нажав на клавишу ESC, Вы войдете в основное меню. Перемещение осуществляется с помощью курсорных клавиш:

SIERRA - заставки разработчиков игры.
ABOUT PQ - когда была создана игра.
HELP (F1) - помощь.
FILE - работа с файлами.
SAVE (F5) - сохранить игру в одном из 12 файлов.
RESTORE (F7) - восстановить игру из одного файла.
RESTART (F9) - рестарт игры.
QUIT (ALT+Z) - выход из игры.
ACTION - действия.
INVENTORE (TAB) - просмотр Вашего кармана.
SEE OBJECT (CTRL+S) - просмотр объекта в отдельности.
DICPEATCHER (CTRL+D) - включение радио и передача сообщения.
SPECIAL - специальные функции.
SOUND ON/OFF (F2) - включить/выключить звук.
JOYSTICK (CTRL+J) - управление джойстиком.
PAUSE GAME - пауза в игре
SPEED - изменение скорости
NORMAL - нормальная.
SLOW - медленная.
FAST - быстрая.
FASTEST - очень быстрая.
SLOWER - перебор функций изменения скорости.
F3 - повторение последней набранной команды.
F4 - сесть или выйти из автомобиля.
F5 - включить или выключить карту города для патрулирования.

При поездке на машине используются следующие функциональные клавиши:
F6 - медленная скорость (CODE-1)
F8 - нормальная скорость (CODE-2)

F10 - максимальная скорость с включенной сиреной (CODE-3).

При использовании оружия следующие функциональные клавиши выполняют функции:

F6 - зарядить оружие.
F8 - достать или положить в кобуру пистолет.
F10 - выстрел.

Для версии с VGA монитором управление следующее. SONNY BONDS перемещается и выполняет действия с помощью курсорных клавиш или мыши в соответствии с выбранной пиктограммой. Нажав на клавишу ESC или CTRL+C, Вы войдете в основное меню (перемещение осуществляется с помощью курсорных клавиш или мыши). При игре с клавиатуры выбор действия осуществляется с помощью клавиши "5". Перед началом игры Вам предлагается начать с начала и посмотреть, кто создал эту игру, просто начать сначала, восстановить старую игру или выйти в DOS.

ЧЕЛОВЕК - движение.
ГЛАЗ - смотреть.
РУКА - брать и использовать предметы.
ГОЛОВА ЧЕЛОВЕКА - разговаривать.
КЛЮЧИ - раздеваться.
КВАДРАТ - какой предмет используется.
ЧЕМОДАН (CTRL+I) - какие предметы можно использовать.
ПОЛОЗОК - дополнительные функции.
- **SAVE (F5)** - сохранить игру в одном файлов.
  - **REPLACE** - записать.
  - **DELETE** - уничтожить.
  - **CHANGE DIRECTORY** - изменение директории.
  - **CANCEL** - продолжить игру.
- **RESTORE (F7)** - восстановить игру из файла.
- **RESTART (F9)** - старт игры сначала.
- **QUIT (CTRL+Q)** - выход из игры.
- **ЗНАЧОК** - о создателях игры.
- **ВОПРОС** - посмотреть, что обозначают команды.
- **PLAY** - продолжить игру.
- **3 ПОЛОЗКА:** - "+" - увеличение, "-" - уменьшение.
  - **DETAIL** - детализация картинок.
  - **VOLUME (CTRL+S)** - звук.
  - **SPEED** - скорость перемещения.

ВОПРОС - посмотреть, что обозначают команды.

Есть также две дополнительные возможности:

CTRL+M - движение туда, где стрелка.
SHIFT+КУРСОРНЫЕ КЛАВИШИ - медленное перемещение стрелки.
TAB - вызов предметов, которые в чемодане, используются следующие обозначения:

ГЛАЗ	- посмотреть предмет.
РУКА	- использовать, включить или выключить предмет.
СТРЕЛКА	- взять предмет, он помещается в квадрат.
ВОПРОС	- посмотреть, что обозначают команды.
OK	- выйти из меню.

В Inventory (чемодан) Вы можете содержать все, что Вы находите и подбираете, меняете или покупаете во время игры. Проектировщики игры предусмотрели такие места, где Вы можете погибнуть. Основная трудность это поездки по городу до тех пор, пока не приловчитесь. Лучше перед каждым выездом сохраните игру.

Версия с VGA монитором ненамного отличается от версии CGA. Мы укажем на некоторые отличия.

1. В управлении автомобилем. Скорость регулируется педалями "газ" и "тормоз", расположены в центре экрана. А поворот - тремя стрелками "вперед", "влево" и "вправо". Включение "сирены" - красная кнопка под рулем. Чтобы остановить машину, которая нарушает правила, необходимо только включить сирену, и Вы автоматически проследуете за ней и остановите эту машину.

2. Отпала необходимость набирать команды при разговоре, все необходимое Санни говорит автоматически.

3. При открытии ячейки в раздевалке можно не набирать код, а просто нажать большую кнопку.

4. В расположении комнат в участке. Опишем их в том порядке, как Вы зашли в участок. Первая комната - для хранения улик, следующий лифт на второй этаж, где расположена справа комната лейтенанта отдела наркотиков, а слева комната для офицеров этого отдела. За лифтом комната для совещаний, следующая раздевалка и последняя комната сержанта.

5. Расположение городского парка. Необходимо ехать в Bert's Park, смотри на схеме.

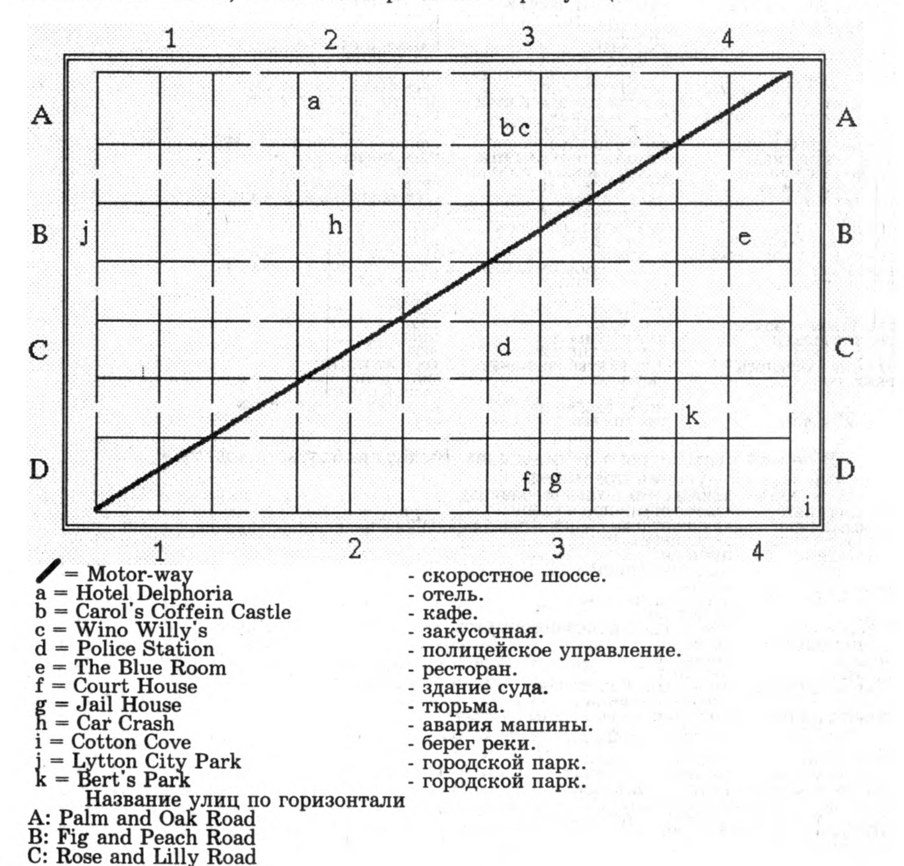
6. Перекрестки обозначаются следующим образом. Слева от педалей загорается транспарант STOP, это означает, что впереди красный сигнал светофора и необходимо снизить скорость до 10 км/ч и остановится перед перекрестком.

7. При игре в покер. Во время игры сохраняться нельзя. Мы опишем команды:

FOLD - перестать играть.
BANK - сколько денег в банке.
NEW CARDS - сколько будете менять карт.
CHRS - сколько у Вас денег.
CALL - продолжить игру.
DEAL - сдавать карты.
BET - ставка.
ТРЕХУГОЛЬНИК ВВЕРХ - увеличить ставку.
ТРЕХУГОЛЬНИК ВНИЗ - уменьшить ставку.
OK - закончить ставку.

Максимальная ставка 10. Если Вы ставите в банк 0, это означает, что Вы не будете продолжать эту игру. Для того чтобы поменять карту, наведите на нее курсор и нажмите ввод.

Ниже мы приведем схематическое изображение города, а также всех необходимых объектов в нем, на каких улицах они находятся. При патрулировании вверху после набранных очков Вам будет показано, в каком квадрате Вы находитесь, например, A2. Значит, Вы находитесь на одной из пяти улиц: PALM, OAK или PARKWAY DRIVE, а также на первой или второй улице.



= Motor-way - скоростное шоссе.
a = Hotel Delphoria - отель.
b = Carol's Coffein Castle - кафе.
c = Wino Willy's - закусочная.
d = Police Station - полицейское управление.
e = The Blue Room - ресторан.
f = Court House - здание суда.
g = Jail House - тюрьма.
h = Car Crash - авария машины.
i = Cotton Cove - берег реки.
j = Lytton City Park - городской парк.
k = Bert's Park - городской парк.

Название улиц по горизонтали

A: Palm and Oak Road
B: Fig and Peach Road
C: Rose and Lilly Road

D: Poppy and River Road

Названия улиц по вертикали.

1: Parkway drive, 1st and 2nd street
2: 3rd, 4th and 5th street
3: 6th, 7th and 8th street
4: 9th, 10th and Clear Water drive

В CGA версии Вы будете использовать следующие команды:

UNLOCK THE LOCKER	TAKE TOWEL	WASH
TURN OFF WATER	TAKE SUIT	TAKE THE GUN
TAKE THE AMMUNITION	TAKE THE BRIEFCASE	OPEN THE BRIEFCASE
TAKE THE NOTEBOOK	TAKE THE PEN	TAKE THE TICKET BOOK
CLOSE THE BRIEFCASE	CLOSE THE LOCKER	READ THE PAPER
PUT THE PAPER DOWN	WRITE NOTE	LOOK IN THE PIGEONHOLE
TAKE THE NOTE	READ THE NOTE	TAKE PATROL CAR KEYS
TAKE A RADIO EXTENDER	CHECK CAR	GET THE NIGHTSTICK
LOOK AT THE MAN	HELP THE MAN	RADIO DISPATCH
TALK TO THE CROWD	SIT DOWN	TALK TO STEVE
STAND	USE PHONE	RADIO LICENSE
LOOK AT THE GIRL	HELLO	SONNY BONDS
YOU RAN A RED LIGHT	NO	WRITE HER A TICKET
RETURN LICENSE TO HER	PLEASE SIGN THE TICKET	GIVE TICKET TO WOMAN
ASK ABOUT COMPLAINT	DRINK COFFEE	PLEASE MOVE YOUR MOTORCYCLES
TALK TO THE GIRL	ASK NARCOTICS	RADIO THE LICENSE PLATE
TALK TO THE MAN	LOOK AT THE MAN	SHOW YOUR DRIVER'S LICENSE
GET OUT OF THE CAR	ADMINISTER TEST	SEARCH THE MAN
GET IN THE PATROL CAR	HANDCUFF MEN	OPEN THE BACK DOOR
CLOSE THE BACK DOOR	RADIO FOR A TOW TRUCK	OPEN THE GUN LOCKER
PUT MY GUN IN LOCKER	LOCK THE LOCKER	PUSH THE BUTTON
BOOK HIM	DRUNK DRIVING	REMOVE HIS HANDCUFFS
REPLACE THE NIGHTSTICK	WRITE A MEMO	PUT THE MEMO IN BASKET
LOOK AT THE CHICKEN	TALK TO SGT. DOOLEY	CHANGE CLOTHES
TAKE THE KEYS	RETURN PATROL CAR KEYS	RETURN RADIO EXTENDER
TAKE THE WALLET	GET ALL	STOP
DRAW GUN	EXIT MEN	RAISE HANDS
LAY DOWN	STAND UP	READ HIM HIS RIGHTS
LOOK AT THE GUN	READ THE SERIAL NUMBER	PUT THE WEAPON BACK
LOOK AT THE DOOR JAMB	SEARCH THE CAR	OPEN GLOVE COMPARTMENT
GET THE BLACK BOOK	RETURN THE BLACK BOOK	GET THE DRIVER LICENSES
CLOSE GLOVE COMPARTMENT	OPEN THE TRUNK	EXAMINE THE DOPE
CLOSE THE TRUNK	READ THE MEMO	TAKE THE CLIPBOARD
RETURN THE CLIPBOARD	TAKE THE KEYS	TAKE FBI MOST-WANTED LIST
OPEN THE DRAWER	READ THE HOFFMAN FILE	KEEP THE HOFFMAN FILE
I NEED TO SEE JUDGE	I NEED A NO BAIL WARRANT	THIS IS AN EMERGENCY
MARVIN HOFFMAN	THE HOFFMAN FILE	FBI MOST-WANTED POSTER
THE TATTOO	HALT! POLICE!	GIVE JAILER NO BAIL WARRANT
LOOK AT THE DOPE	QUESTION SIMMS	FOLLOW ME
QUESTION COLBY	MAY I SEE BLACK BOOK	RETURN THE BLACK BOOK
MAY I EXAMINE WEAPON?	READ THE TAG	RETURN THE WEAPON
TURN ON THE COMPUTER	SW9764912	TURN OFF THE COMPUTER
1-312-555-3382	INFORMATION ON TASELLI	HELP WITH HOTEL OPERATION
REMOVE THE BLANKET	OPEN THE SHIRT	COVER THE BODY
0	411	COBB
555-2622	WILLIAMS	555-4522
THIS IS SONNY BONDS	HOFFMAN	LOOK AT THE BLEACH
USE THE BLEACH	RINSE MY HAIR	RING THE BELL
RENT A ROOM	PAY FOR THE ROOM	BEER
PAY THE BARTENDER	GIVE BARTENDER MONEY	LOOK AT THE KEY
PRESS TWO	PRESS ONE	UNLOCK THE DOOR
YES	555-6674	LYTTON CAB COMPANY
555-9222	HOTEL DELPHORIA	GIVE ME TRANSMITTER PEN
FRANK SENT ME	USE THE PEN	

В первой части игры о полицейском Вы будете брать, находить и использовать следующие предметы.

PATROL CAR KEYS - КЛЮЧИ ОТ ПАТРУЛЬНОЙ МАШИНЫ.
CORVETTE KEYS - КЛЮЧИ ОТ ЛИЧНОЙ МАШИНЫ.
CADILLAC KEYS - КЛЮЧИ ОТ НЕЗАРЕГИСТРИРОВАННОЙ МАШИНЫ.
RADIO EXTENDER - РАДИОПЕРЕДАТЧИК.
REVOLVER - ПИСТОЛЕТ.
AMMUNITION - ПАТРОНЫ К ПИСТОЛЕТУ.
BRIEFCASE - ДИПЛОМАТ.
NOTE BOOK - ЗАПИСНАЯ КНИЖКА.
PEN - КАРАНДАШ.
TICKET BOOK - КНИГА ДЛЯ ЗАПОЛНЕНИЯ ШТРАФОВ.
LYTTON TRIBUNE - ГАЗЕТА.
WALLET - КОШЕЛЕК.
NIGHTSTICK - ДУБИНКА.
LOADED REVOLVER - ЗАРЯЖЕННЫЙ ПИСТОЛЕТ.
HOFFMAN FILE - ДОСЬЕ НА ХОФМАНА.
WANTED POSTER - ПОСЛАНИЕ НАДЗИРАТЕЛЮ В ТЮРЬМУ.
WHITE SUIT - БЕЛЫЙ КОСТЮМ.
TRICK CANE - СТРЕЛЯЮЩАЯ ТРОСТЬ.
HAIR BLEACH - КРАСКА ДЛЯ ВОЛОС.
MARKED MONEY - ДЕНЬГИ.
TRANSMITTER PEN - РУЧКА ПЕРЕДАТЧИК.
ROOM KEY - КЛЮЧ ОТ КОМНАТЫ.
NO BAIL WARRANT - ОРДЕР НА ЗАДЕРЖАНИЕ.
HANDCUFFS - НАРУЧНИКИ.

Вы начинаете игру в полицейском управлении города LYTTON. Справа от Вас комната сержанта, слева внизу раздевалка, выше комната для совещаний, прямо - зарешеченное окошко, комната улик, а прямо дверь - компьютерная комната. Идите в раздевалку и подойдите к своему шкафчику (второй слева от низа экрана). Откройте его (UNLOCK LOCKER) и возьмите полотенце (TAKE TOWEL). Закройте дверь и пройдите в душ (прямо и налево). Откройте воду (WASH) и помойтесь, после этого закройте кран (TURN OFF WATER) и возвращайтесь к своему шкафчику. Откройте дверь и переоденьтесь (TAKE SUIT). После этого возьмите пистолет (TAKE GUN), патроны к нему (TAKE AMMO). Поднимите дипломат (TAKE BRIEFCASE) и откройте его (OPEN CASE). Возьмите все, что там лежит, записную книжку (TAKE THE NOTEBOOK), ручку (TAKE THE PEN) и книгу с бланками для штрафов (TAKE TICKET BOOK). Закройте дипломат (CLOSE BRIEFCASE) и дверь шкафчика (CLOSE LOCKER). Мыться в душе необходимо каждый раз, когда Вы будете переодеваться, и в дальнейшем мы не будем давать команды для этого, Вы сделаете это сами. Теперь Вы в полной готовности приступить к выполнению своих служебных обязанностей.

Идите в комнату для совещаний, на одном из столов Вы увидите газету, возьмите ее и почитайте (READ PAPER). Из нее Вы узнаете очень много интересного. Положите газету к себе в карман (PUT PAPER DOWN). Подойдите к среднему столу слева и встаньте возле его справа. Соберутся все сотрудники отдела и сержант проведет совещание: он расскажет о розыске машины и многом другом, в частности, что Вы патрулируете на машине с номерным знаком 83-32. Всю информация Вы можете записать в записную книжку (WRITE NOTES). После окончания совещания подойдите к ячейкам слева от Вас и посмотрите в свою (вторая снизу) (LOOK IN THE PIGEONHOLE). Вы найдете там послание от STEVE. Вы также сможете взять записную книжку (TAKE THE NOTE) и еще раз посмотреть свои записи (READ THE NOTE). Выходите из комнаты, подойдите к стенду с ключами (справа) и возьмите ключ от своей машины (TAKE THE PATROL CAR KEYS). Также Вам необходимо взять передатчик (на столе прямо) (TAKE A RADIO EXTENDER). Пройдите влево на выход из здания, Вы пройдете мимо комнаты для сотрудников отдела наркотиков, стола и корзины для подачи заявлений, а также комнаты лейтенанта отдела наркотиков. Выйдя из здания, подойдите к своей машине (ближняя справа) и осмотрите ее, обойдя кругом (CHECK CAR), - это необходимо делать перед каждым выездом. Осмотрев ее, откройте дверь (OPEN DOOR) и садитесь в нее (F4), закройте дверь (CLOSE DOOR) и возьмите в машине дубинку (GET THE NIGHTSTICK). В дальнейшем мы не будем повторять эти команды для посадки в машину, мы думаем, что Вы их запомните. Нажав клавишу F4, Вы увидите карту города и, выехав со стоянки, осуществляйте патрулирование. Но будьте очень осторожны: не столкнитесь с другой машиной или зданием. Во время движения на некоторых перекрестках Вы будете видеть красные и зеленые черточки, это светофоры, так что придерживайтесь правил и не проезжайте на красный сигнал, а то игра для Вас закончится. Не придерживаться правил можно только в одном случае: если Вы включили сирену (клавиша F10) при движении на машине.

Периодически сообщайте в управление, где Вы находитесь (RADIO DISPATCH и нажатием клавиш CTRL+D). В дальнейшем мы будем сообщать, когда передавать информацию по рации, но давать команды, они соответствуют выше описанным.

Вы получили сообщение о том, что между третье и четвертой улицами и улицей FIG (квадрат B2, зеленый автомобиль) в дом врезался автомобиль, и Вы должны прибыть на место происшествия. Подъехав на место, откройте дверь (OPEN DOOR), выйдите из машины (F4) и закройте дверь (CLOSE DOOR). В дальнейшем мы не будем повторять этот набор команд, только сообщать действие. Подойдите к машине, посмотрите на человека в ней (LOOK AT THE MAN), и окажите ему помощь (HELP THE MAN) и передайте сообщение по рации (RADIO DISPATCH или CTRL+D). После этого подойдите к группе людей и спросите у них о случившемся (TALK TO THE CROWD). Вам скажут, что стреляли из машины, уточните номер этой машины (TALK TO THE CROWD) и Вам сообщат номер (L964). Передайте и это по рации и дожидайтесь приезда сержанта и врача. Когда они прибудут, Вы садитесь в свою машину и продолжайте патрулирование.

Вы получите сообщение о том, что в кафе CAROL'S CAFFEINE CASTLE (смотрите на схеме) Вас ожидает STEVE. Подъехав к кафе, выйдите из машины и войдите внутрь. Садитесь на стул напротив STEVE (SIT DOWN) и поговорите с ним (TALK TO STEVE). Когда принесут кофе, Вы можете его попить (DRINK COFFEE). Зазвонит телефон и хозяйка кафе пригласит Вас к нему. Встаньте (STAND) и подойдите к телефону и поговорите (USE PHONE). Поговорив, вернитесь за столик, сядьте и поговорите со STEVE (TALK TO STEVE). И после этого можно выходить из кафе, садиться в машину и продолжать патрулирование.

На одном из перекрестков Вы увидите, как красная машина проедет на красный сигнал светофора. Можете включать сирену и преследовать этот автомобиль, пока не догоните. Подъехав сзади, машины автоматически остановятся и можно выключать карту (F4). Не выходя из машины, сообщите в управление номерной знак этого автомобиля (RADIO LICENSE или CTRL+D). Выйдите из машины и подойдите к красному автомобилю. Посмотрите на девушку (LOOK AT THE GIRL),

поздоровайтесь (HELLO) и сообщите свое имя (SONNY BONDS). После небольшого разговора сообщите, что она нарушила правила и проехала на красный сигнал светофора (YOU RAN A RED LIGHT). На вопрос ответьте (NO). Попросите у нее водительские права (HER A TICKET) и, посмотрев их, верните их девушке (RETURN DRIVER'S LICENSE TO HER). Возьмите бланк штрафа и выпишите ей квитанцию (PLEASE SIGN THE TICKET), после этого отдайте эту квитанцию девушке (GIVE THE TICKET TO THE WOMAN). Вы свою задачу выполнили, возвращайтесь к машине, садитесь в нее и продолжайте патрулирование.

По рации передадут, что поступила жалоба от хозяйки CAROL'S. И Вам поручили проверить это. Подъехав к кафе, Вы увидели перед ним ряд мотоциклов. Вы зашли в кафе и спросили у хозяйки о ее жалобе (ASK CAROL ABOUT COMPLAINT). Она сообщит, что мотоциклисты распугивают всех посетителей и что они находятся рядом в закусочной. Выходите из кафе и идите в закусочную. Зайдя внутрь и подойдя к старшему из них, попросите убрать мотоциклы (PLEASE MOVE YOUR MOTORCYCLES). Но они повели себя агрессивно и Вы решаете применить дубинку (F10), чтобы их успокоить. Получив решительный отпор, группа рокеров покинет заведение. А Вы подойдите к девушке и поговорите с ней (TALK TO THE GIRL). Как станет известно позже, Вы ей очень понравились. А также спросите ее о наркотиках (ASK NARCOTICS), так как парни в заведении были под допингом. Получив содержательный ответ, выходите из помещения, садитесь в свой автомобиль и продолжайте патрулирование.

Поступит сообщение, что на улице видели машину, которой управляет пьяный водитель. Вы увидели эту машину, включите сирену и остановите автомобиль. Не выходя из машины, передайте сообщение о номере остановленного автомобиля (RADIO THE LICENSE NUMBER или CTRL+D). Выйдите из машины, подойдите к другой и поговорите с ее шофером (TALK TO THE MAN), посмотрите на него (LOOK AT THE MAN). Попросите у него водительские права (SHOW YOUR DRIVER'S LICENSE) и предложите выйти из машины (GET OUT OF THE CAR). Проверьте его на предмет употребления алкоголя (ADMINISTER TEST). На вопрос ответьте (NO). Наденьте на него наручники (HANDCUFF MEN). И попросите его следовать к патрульной машине (GET IN THE PATROL CAR). Откройте заднюю дверь (OPEN THE BACK DOOR) и, когда он сядет, закройте ее (CLOSE THE BACK DOOR). И передайте сообщение в управление (RADIO FOR A TOW TRUCK). Садитесь в автомобиль и отправляйтесь в тюрьму (смотрите на схеме).

Выйдя из машины, подойдите к двери. Справа расположены ячейки для оружия, откройте одну из них (OPEN THE GUN LOCKER), положите в нее свой пистолет (PUT MY GUN IN THE LOCKER) и закройте ячейку (LOCK THE LOCKER). Слева находится звонок, нажмите его (PUSH THE BUTTON) и Вы войдете внутрь. Подойдя к охраннику, отдайте права водителя (BOOK HIM) и скажите, за что он арестован (DRUNK DRIVING). Снимите наручники (REMOVE HIS HANDCUFFS) и проводите его в камеру. Когда Вы будете выходить, к Вам подойдет сотрудник отдела наркотиков и скажет, что ее начальник предлагает SANNY написать заявление о переводе его в их отдел. Выходите из тюрьмы, откройте ячейку с пистолетом (OPEN THE GUN LOCKER), возьмите свое оружие (GET MY GUN LOCKER) и закройте ячейку (LOCK THE LOCKER). Эти действия с оружием необходимо совершать при каждом посещении тюрьмы. Садитесь в свой автомобиль и отправляйтесь в управление. Подъехав к управлению и не выходя из машины, оставьте в ней дубинку (REPLACE THE NIGHTSTICK).

Войдя в управление, подойдите к столу, напишите заявление для перевода в отдел наркотиков (WRITE A MEMO), положите его в корзину (PUT THE MEMO IN THE BASKET) и проходите к комнате сержанта. Возле комнаты собрались все полицейские и наперебой говорят, что в комнате сержанта какой-то неведомый зверь. Войдите в комнату и посмотрите на это существо (LOOK AT THE CHICKEN). Это оказался обычный петух, и Вы сказали об этом сержанту (TALK TO SGT. DOOLEY) и вышли из комнаты. В холле Вас встретили полицейские и предложили встретиться в ресторане BLUE ROOM, отметить день рождения Вашего товарища. Войдите в раздевалку, переоденьтесь (CHANGE CLOTHES), помойтесь в душе, наденьте гражданскую одежду (CHANGE CLOTHES) и не забудьте взять ключи от Вашей спортивной машины (TAKE THE KEYS TO THE CORVETTE). Выйдя из раздевалки, положите рацию на место (RETURN THE RADIO EXTENDER), а также оставьте ключи от патрульной машины (RETURN PATROL CAR KEYS). Выходите из здания управления, садитесь в голубой автомобиль и отправляйтесь в ресторан на встречу с друзьями, но перед этим возьмите в машине свой кошелек (TAKE THE WALLET).

Войдите в ресторан, садитесь слева от COLBY, подойдет еще один друг, принесут праздничный пирог, и Вашего товарища придет поздравить одна очень симпатичная девушка. Но COLBY опечален судьбой своей знакомой, которая связана с наркомафией. Посидев немного с друзьями, Вы вышли из ресторана, сели в свой автомобиль и отправились в полицейское управление.

Войдя в здание, идите в раздевалку и переоденьтесь в форму. Можно набрать команду (GET ALL) и Вы возьмете все, что находится в ячейке. Эту команду можно использовать также, когда берете вещи из дипломата. Взяв все необходимое, идите в комнату для совещаний. Зайдя туда, Вы видите, что оно уже началось: станови-

тесь на свое место и слушайте сообщение сержанта, помечая необходимые моменты в своем блокноте. После совещания посмотрите в свою ячейку для писем (LOOK IN THE PIGEONHOLE) и Вы прочитаете сообщение, касающееся отеля DELPHORIA, а также отдела наркотиков. Выходите из комнаты, возьмите ключи от патрульной машины и рацию, выходите из здания. Проверьте патрульную машину, садитесь в нее. И выезжайте на патрулирование улицы.

Вам сообщат, чтобы Вы задержали голубой CADILLAC, в котором находится вооруженный преступник, перевозящий наркотики. Увидев эту машину, смело включайте сирену и преследуйте ее, пока не остановите. Но не спешите выходить из машины, передайте сообщение по рации и ждите подмогу. Когда Ваш напарник приедет, выходите из машины и возьмите пистолет (DRAW GUN). Прикажите мужчине из машины выйти из нее (EXIT MEN), но не дайте ему далеко отойти, остановите его (STOP) и прикажите поднять руки (RAISE HANDS) и лечь на землю (LAY DOWN). Теперь Вы можете убрать пистолет (DRAW GUN) и подойти к преступнику, наденьте на него наручники (HANDCUFF MEN), прикажите ему подняться (STAND UP) и обыщите его (SEARCH THE MAN). Прочитайте ему его права (READ HIM HIS RIGHTS) и попросите пройти в патрульную машину (GET TO THE PATROL CAR). Откройте заднюю дверь и, когда он в нее сядет, закройте ее. Попросите у напарника посмотреть пистолет преступника, но это необходимо сделать быстро, пока полицейский не прошел мимо (LOOK AT THE GUN). Прочитайте номер этого пистолета (READ THE SERIAL NUMBER) и верните его назад полицейскому (PUT THE WEAPON BACK). Посмотрите на дверной косяк (подойдя к двери) и прочитайте номер машины (LOOK AT THE DOOR JAMB). Обыщите автомобиль (SEARCH THE CAR) и откройте бардачок (OPEN THE GLOVE COMPARTMENT). Возьмите записную книжку (GET THE BLACK BOOK) и просмотрите ее. Положите ее на место (RETURN THE BLACK BOOK), возьмите водительские права и просмотрите их (GET THE DRIVER LICENSES). Закройте бардачок (CLOSE THE GLOVE COMPARTMENT) и дверь машины (CLOSE DOOR). Подойдите к багажнику, откройте его (OPEN THE TRUNK) и посмотрите, что там лежит (EXAMINE THE DOPE). Это оказались наркотики. Закройте багажник (CLOSE THE TRUNK). Возвращайтесь к своей машине, садитесь в нее и поезжайте в тюрьму. Подъехав к месту назначения, выйдите из машины, положите пистолет в ячейку и входите внутрь. Запишите данные о задержанном в книгу (BOOK HIM) и ответьте, за что его задержали (DRUGS): наркотики. Снимите наручники и проводите его в камеру (REMOVE HANDCUFFS). Зайдет полицейский и скажет, что Вас хочет видеть сержант. Выходите их тюрьмы, возьмите свой пистолет, садитесь в машину и поезжайте в управление.

Войдя в здание, заходите в комнату сержанта и, когда он уйдет, подойдите к столу (со стороны стула) и прочитайте рапорт (READ THE MEMO). Выходите из комнаты и идите в раздевалку. Переоденьтесь, возьмите пистолет и патроны. Выйдите из комнаты, повесьте на место ключи от патрульной машины (RETURN KEY) и пройдите в комнату лейтенанта MORGAN'S. Он Вам сообщит, что Вы теперь работаете у него в отделе и скажет, что в комнате для сотрудников детектив LAURA введет Вас в курс дел. Идите в комнату и подойдите к девушке. Она сообщит Вам, где находятся ключи от машины, сейф с досье, Ваш стол и папка с информацией. А также скажет, что Вам необходимо взять все данные на HOFFMAN и отвезти в здание суда судье PALMER, так как HOFFMAN собираются отпустить под залог, а этого делать нельзя. Подойдите в стенду слева, возьмите его (TAKE CLIPBOARD), найдите страницу (FBI Most-Wanted List) (листать курсорными клавишами), возьмите эту страницу (TAKE THE FBI MOST-WANTED LIST) и положите стенд на место (RETURN THE CLIPBOARD). Со стенда с ключами возьмите ключ от незарегистрированной машины (TAKE THE KEYS). Подойдите к сейфу (прямо) и откройте его (OPEN THE DRAWER). Возьмите файл на HOFFMAN, прочитайте его (READ THE HOFFMAN FILE) и положите его к себе в карман (KEEP THE HOFFMAN FILE). Выходите из комнаты и из здания. Подойдите в серой машине, проверьте ее, садитесь в нее и отправляйтесь в суд (смотри по схеме).

Подъехав к зданию, войдите внутрь и подойдите к окошечку слева. Выйдет клерк и спросит, по какому Вы делу. Скажите ему, что Вы хотите видеть судью (I NEED TO SEE THE JUDGE), он ответит, что судья очень занят, но Вы скажите, что Вы приехали за ордером (I NEED A NO BAIL WARRANT) и это очень срочно (THIS IS AN EMERGENCY). Клерк выйдет узнать и, вернувшись, пригласит Вас зайти. Входите в дверь и скажите судье, что Вы приехали по делу (MARVIN HOFFMAN). После вопроса отдайте ему досье на преступника (THE HOFFMAN FILE), а также листок из досье ФБР (FBI MOST-WANTED POSTER) и скажите ему о татуировке (THE TATTOO). Когда судья отдаст Вам предписание охраннику в тюрьму, выходите из здания, садитесь в машину и отправляйтесь в тюрьму. Подъехав к тюрьме, не забудьте положить пистолет в ячейку и входите внутрь. Отдайте предписание охраннику (GIVE THE JAILER THE NO BAIL WARRANT). И возвращайтесь в полицейское управление.

Подъехав к зданию, Вы увидите, как выйдет LAURA и скажет, что лейтенант направил их в городской парк проверить информацию о продаже наркотиков. Отправляйтесь в парк (смотри на схеме). Прибыв на место, выходите из машины и

входите в парк. Достаньте пистолет, спрячьтесь за кустами, сообщите напарнице о занятой позиции по рации и ждите. Через некоторое время подойдет один мужчина, а после второй. И будут совершать сделку по продаже наркотиков. Когда они обменяются пакетами, сообщите об этом напарнице по рации. И, крикнув (HALT! POLICE!), выходите из укрытия. Один преступник успел убежать, а второго Вы задержали. Спрячьте пистолет (PUT MY GUN IN MY HOLSTER), подойдите к задержанному и наденьте на него наручники (HANDCUFF THE MAN). Прочитайте ему его права (READ HIM HIS RIGHTS), обыщите его (SEARCH THE MAN) и посмотрите на наркотики (LOOK AT THE DOPE). Задайте ему несколько вопросов (QUESTION SIMMS). И, приказав ему следовать за Вами, идите к машине (FOLLOW ME). Возле автомобиля стоит LAURA со вторым задержанным, задайте и ему несколько вопросов (QUESTION COLBY). Посадите преступников на заднее сиденье и сообщите о выполнении операции в управление. И отправляйтесь в тюрьму.

Войдите внутрь, предварительно оставив пистолет, запишите данные о задержанных в книгу (BOOK THE MEN) и скажите, за что их арестовали (DRUGS): наркотики. Снимите с них наручники (REMOVE THE HANDCUFFS) и отведите в камеру. Выходите из тюрьмы, заберите оружие и возвращайтесь в управление.

Подъехав к полицейскому управлению, напарница выйдет из машины и уйдет, а Вам сообщат, что Вас ждут в ресторане. Отправляйтесь туда. Зайдя в ресторан, садитесь рядом с JACK и поговорите с ним (TALK JACK). Но он не в настроении разговаривать - у него большие неприятности с его подружкой. И, когда подойдет KEITH, они уйдут. А к Вам подойдет полицейский и сообщит, что из тюрьмы сбежал TASELLI и Вас зовет к себе лейтенант. Выходите из ресторана, садитесь в машину и отправляйтесь в управление.

Войдя в здание, зайдите к лейтенанту и он Вас пошлет к офицеру RUSS исследовать все улики по делу. Идите к зарешеченному окошку и обратитесь к офицеру. Попросите показать черную записную книжку (MAY I SEE THE BLACK BOOK) и посмотрите ее, после верните назад (RETURN THE BLACK BOOK). Попросите показать пистолет преступника (MAY I EXAMINE THE WEAPON), прочитайте ярлычок, кому он принадлежал (READ THE TAG), и запомните номер пистолета, после этого верните его назад (RETURN THE WEAPON). Отходите от окошечка и заходите в компьютерную комнату. Подойдите к компьютеру (прямо), включите его (TURN ON THE COMPUTER), наберите номер пистолета (SW9764912) и запомните номер телефона, после этого можно выключать компьютер (TURN OFF THE COMPUTER) и идите в свою комнату. Подойдите к своему столу, возьмите телефон (USE THE TELEPHONE) и наберите номер, который показал компьютер (1-312-555-3382), попросите сообщить информацию о сбежавшем преступнике (INFORMATION ON TASELLI). Выходите из комнаты и пройдите к лейтенанту. Он скажет Вам о готовящейся операции в отеле и попросит съездить в тюрьму, спросить не поможет ли в выполнении этой операции MARIY, которая находится там. Выходите из здания, проверьте автомобиль и отправляйтесь в тюрьму. Войдя внутрь, не забудьте оставить оружие, поговорите с девушкой. Она очень обрадовалась Вашему приходу и просите ее о помощи в выполнении операции (HELP WITH THE HOTEL OPERATION). Она даст согласие. Тогда выходите из здания, заберите пистолет, садитесь в машину и направляйтесь в управление. Но не проехали Вы и нескольких метров, как поступило сообщение, что на берегу реки обнаружили труп сбежавшего заключенного и Вам необходимо следовать туда (смотрите по схеме).

Прибыв к месту происшествия, выйдите из машины и подойдите к телу. Откройте простыню (REMOVE THE BLANKET) и Вы увидите, что это действительно сбежавший преступник. Поднимите рубашку (OPEN THE SHIRT) и посмотрите татуировку, после этого закройте простыню (COVER THE BODY). Передайте сообщение в управление (RADIO DISPATCH или CTRL+D) и возвращайтесь назад в полицейское управление. Войдя в здание, пройдите в комнату лейтенанта. Вы окончательно обсудите детали предстоящей операции, а также поговорите о тех, кто в этом Вам может помочь, в частности, о бармене WOODY ROBERTS. Вам дадут белый костюм для переодевания, а также белую краску для волос, чтобы изменить их цвет. И еще одну вещь, очень необходимую в этой операции, - стреляющую трость. Когда все выйдут, зайдет сержант и скажет, что JACK COBB, попал в больницу. Когда он уйдет, лейтенант скажет, чтобы Вы переоделись, покрасили волосы, а после этого еще раз зашли к нему. Выйдите из кабинета и войдите в свою комнату. Подойдите к телефону, возьмите трубку (USE PHONE) и наберите номер (411), после соединения назовите фамилию (COBB), Вам сообщат его домашний номер. Позвоните по этому номеру (555-2622) и выскажите соболезнования семье. После этого позвоните еще раз по номеру (411), назовите фамилию (WILLIAMS) и Вам сообщат номер телефона. Перезвоните по этому номеру (555-4522), представьтесь (THIS IS SONNY BONDS) и попросите сообщить все о (HOFFMAN). После окончания разговора положите трубку и идите в раздевалку. Откройте ячейку, возьмите полотенце и идите в душ. Включите воду (WASH). Посмотрите на краску для волос (LOOK AT THE BLEACH) и используйте ее (USE THE BLEACH). Нанесите краску на волосы и подождите, пока они не побелеют (RINSE MY HAIR). После этого закройте воду (TURN THE SHOWER OFF). Подойдите к своей ячейке, переоденьтесь (CHANGE CLOTHES), проверьте, не забыли ли Вы трость, и идите в комнату к лей-

тенанту. По дороге положите рацию на место, она Вам больше в этой игре не пригодится. Войдя в комнату, выслушайте последние наставления лейтенанта, получите деньги для выполнения операции. И, подойдя к столу со стороны офицера, посмотрите его номер телефона (LOOK AT THE PHONE) на всякий случай. Выходите из комнаты и из здания, проверьте машину, садитесь в нее и следуйте в отель (смотрите на схеме).

Выйдите из автомобиля и входите в отель. Подойдите к стойке и нажмите на звонок (RING THE BELL), выйдет служащий, Вы спросите его о комнате (RENT A ROOM) и заплатите ему (PAY FOR THE ROOM). Пройдите влево в бар и, подойдя к стойке, закажите пиво (BEER). Вы сядете за стол и будете разговаривать с MARIE, подойдет бармен и принесет заказ, заплатите ему (PAY THE BARTENDER). Ваша подружка представит Вас бармену, как ее нового друга, у которого много денег и который хотел бы развлечься. Вы увидите, как двое мужчин пройдут в дальнюю комнату. И MARIE скажет, что там находятся те, кто Вам нужен. Вы должны попасть туда, и она поговорит с барменом за Вас. Когда она вернется, подойдите к бармену и дайте ему денег (GIVE THE BARTENDER MONEY). Пройдите в лифт, посмотрите на ключ (LOOK AT THE KEY) и нажмите кнопку второго этажа в лифте (PRESS TWO). Пройдите вправо к последней комнате и откройте дверь (UNLOCK THE DOOR). Войдите в комнату, девушка задаст Вам вопрос, ответьте на него (YES), подойдите к телефону (USE PHONE) и наберите номер лейтенанта (555-6674). Представьтесь (SONNY BONDS) и сообщите ему о ходе выполнения операции. После позвоните в справочную (411) и спросите номер телефона компании по прокату автомобилей (LYTTON CAB COMPANY), Вам сообщат номер, и Вы перезвоните по нему (555-9222) и закажите машину для MARIE к отелю (HOTEL DELPHORIA). Девушка выйдет и поедет в полицейское управление. Выходите из комнаты и идите к лифту. Нажмите кнопку первого этажа (PRESS ONE). И пройдите в бар. Отдайте деньги бармену (GIVE THE BARTENDER MONEY) и он Вас попросит следовать за ним. Пройдя в следующую комнату, он обыщет, ничего не найдя, Вы зайдете в комнату и садитесь за стол, где сидят два человека. Когда подойдет еще один игрок, Вы начнете игру в покер.

Мы Вам не будем описывать правила игры, а переведем некоторые команды, которые будут встречаться в ходе игры. Вверху отражается ход действий каждого игрока. Ниже - сколько у Вас денег, а справа - сколько денег в банке. Ваши карты - самые нижние. Внизу будут появляться следующие команды. HOW MANY 10 CHIPS (0-3) - сколько ставите в банк, в скобках минимальная и максимальная ставка. HOW MANY CARDS (0-3) - сколько будете менять карт, в скобках, сколько карт можно поменять. FIRST CARD TO DIS CARD (1-5) - какую карту по номеру Вы будете менять первой, укажите ее порядковый номер, если смотреть слева направо. SECOND CARD TO DIS CARD (1-5) - какую карту Вы будете менять второй. LAST CARD TO DIS CARD (1-5) - какую последнюю карту Вы будете менять. FOLD - не продолжать игру. Сначала ввести пробел, а после ввод.

После каждой выигранной партии лучше сохранить игру, если проиграете, то можно восстановить ее. Когда у Вас будет около 1000 долларов, игра закончится; Вам предложат встретиться еще раз, но в более узком кругу и сообщат пароль для прохода к ним, этот пароль необходимо сказать бармену. Выходите из комнаты, поднимитесь к себе в комнату и подождите немного. К Вам бесцеремонно войдут несколько мужчин. Подойдите к тому, кто стоит один, спросите у него рацию (GIVE ME THE TRANSMITTER PEN) и он Вам отдаст рацию-ручку. Выходите из комнаты и спуститесь в бар. Скажите бармену пароль (FRANK SENT ME) и, предварительно обыскав, он проведет Вас в отдельную комнату, где собрались уже все игроки. Садитесь за стол и игра начнется. Вам необходимо выиграть около 1300 долларов. Когда игра закончится FRANK, он же разыскиваемый Вами JESSIE BAINS, спросит, не хотите ли Вы посмотреть, где он обитает. На все вопросы отвечайте (YES). И идите вслед за ним по лестнице. Когда он зайдет в комнату, передайте по рации-ручке (USE THE PEN или CTRL+D) сообщении о том, в какой комнате он находится, и входите внутрь. Он предложит Вам выпить, а сам пройдет в другую комнату. На этом первая часть приключений полицейского для Вас закончится. Вы увидите, как Вы ранили и арестовали преступника, которого осудили на 97 лет. А Вас встречали, как героя, и наградили медалью. А одна очень милая девушка бросилась Вам на шею, это была MARIE. Мы думаем, что в дальнейшем нас ожидает продолжение этой увлекательной серии.

POLICE QUEST 2

Фирма - SIERRA ON LINE. Год выпуска - 1989.
Монитор - CGA, EGA. Размер - 1,8 Mb.

Вот перед Вами описание второй части приключений полицейского SANNY BONDS. В первой части он успешно справился со своей задачей, став детективом отдела по борьбе с наркотиками, и выполнил все поставленные перед ним задачи. В

результате чего его перевели в другой отдел - по расследованию убийств. И Вы вступаете в игру с этого момента. После загрузки игры Вы увидите, кто ее создал, и Вам предлагается по фотографии определить фамилию потенциального клиента отдела, в котором работает SANNY.

Перечень этих фамилий и краткое описание внешности мы приводим ниже:

Taselli - круглое, большое лицо.
Bains - продолговатое лицо, усы.
Granandez - продолговатое лицо, большие усы и бакенбарды.
Simms - продолговатое лицо и длинные волосы.
South - прическа налево, как мальчишка.
Jones - негр с усами.
Dickey - блондин.
Snider - женщина - негритянка.
Colby - с квадратной челюстью, короткая прическа.
Valencia - мулат с тонкими усами.

Опишем клавиши управления, SANNY BONDS перемещается с помощью курсорных клавиш. Команды набираются с помощью клавиатуры в нижней части экрана. Нажав на клавишу ESC, Вы войдете в основное меню (перемещение осуществляется с помощью курсорных клавиш):

ЗНАЧОК - заставки разработчиков игры.
ABOUT PQ2 (CTRL+A) - когда была создана игра.
HELP (F1) - помощь.

FILE - работа с файлами.
SAVE (F5) - сохранить игру в одном из 12 файлов.
RESTORE (F7) - восстановить игру из одного файла.
RESTART (F9) - рестарт игры.
QUIT (CTRL+Q) - выход из игры.

ACTION - действия.
PAUSE GAME (CTRL+P) - пауза в игре
INVENTORE (TAB CTRL+I) - просмотр Вашего кармана.
LOAD GUN (F6) - зарядить оружие.
DRAW/HOLSTER GUN (F8) - достать или положить в кобуру пистолет.
FIRE GUN (F10) - выстрел.
ENTER/EXIT CAR (F4) - выйти или сесть в машину.

SPEED - изменение скорости
FASTEST (+) - быстрая.
NORMAL (-) - нормальная.
SLOWER (=) - медленная.

SOUND - специальные функции.
VOLUME (CTRL+V) - изменения величины звука от 1 до 16.
TURN ON/OFF (F2) - включить/выключить звук.

В этой игре Вы будете находить, брать и использовать следующие предметы:

HAND GUN - ПИСТОЛЕТ;
EXTRA AMMO CLIPS - ДВЕ ОБОЙМЫ ПАТРОНОВ;
KEY RING - СВЯЗКА КЛЮЧЕЙ,
UNMARKED CAR KEYS - КЛЮЧИ ОТ НЕЗАРЕГИСТРИРОВАННОЙ МАШИНЫ;
MONEY CLIP - ДЕНЬГИ;
THANK YOU LETTER - ПИСЬМО С БЛАГОДАРНОСТЬЮ;
WALLET - КОШЕЛЕК;
HANDCUFFS - НАРУЧНИКИ;
WIRE CLIPPERS - ПЛАСКОГУБЦЫ;
FIELD KIT - СНАРЯЖЕНИЕ ПОЛИЦЕЙСКОГО;
ROSE - РОЗА;
NEW MUG SHOT - НОВАЯ ФОТОГРАФИЯ УБИЙЦЫ;
HIT LIST - НАЙДЕННЫЙ СПИСОК;
MAKESHIFT KNIFE - НОЖИК;
EAR PROTECTORS - НАУШНИКИ;
PLANE TICKET - БИЛЕТ НА САМОЛЕТ;
PLASTER CAST - ОТПЕЧАТОК НОГИ;
LOST BADGE - ЗОЛОТОЙ ЖЕТОН;
THUMB PRINT - ОТПЕЧАТОК БОЛЬШОГО ПАЛЬЦА;
BULLETS - СТРЕЛЯНЫЕ ГИЛЬЗЫ;
EMPTY HOLSTER - КОБУРА;
FINGER PRINT - ОТПЕЧАТКИ ПАЛЬЦЕВ;
OLD MUG SHOT - СТАРАЯ ФОТОГРАФИЯ УБИЙЦЫ;
ENVELOPE CORNER - УГОЛОК КОНВЕРТА;
ENVELOPE - КОНВЕРТ;
JAIL CLOTHES - ТЮРЕМНАЯ ОДЕЖДА;
MOTEL KEY - КЛЮЧ ОТ КОМНАТЫ В МОТЕЛЕ;
VIAL OF BLOOD - ПРОБА КРОВИ;
LIPSTICK - ГУБНАЯ ПОМАДА;
WALKIE TALKIE - РАДИОПЕРЕДАТЧИК;
JAILER'S REVOLVER - ПИСТОЛЕТ ОХРАННИКА;
GAS MASK - ЗАЩИТНАЯ МАСКА;
BOMB INSTRUCTIONS - ИНСТРУКЦИЯ ПО ОБЕЗВРЕЖИВАНИЮ БОМБЫ;
COLBY'S BUSINESS CARD - КРЕДИТНАЯ КАРТА СОЛБИ;
NOTE FROM MARIE'S DOOR - ПИСЬМО МАРИИ НА ДВЕРИ;

При прохождении второй части игры про полицейского SANNY BONDS Вы будете использовать следующие команды:

GET KEY
GET CARD
GET OUT OF CAR
UNLOCK BIN
GET AMMO
SIT
GET WALLET
LOOK IN BASKET
LOOK AT BOARD
GET BAIN'S FILE
LOAD GUN
LOWER GUN
REPLACE TARGET
EXIT
PUT KIT IN TRUNK
DRIVE TO JAIL
PRESS BUZZER
DRIVE OAK TREE MALL
GET HOLSTER
LOOK BLOOD ON GROUND
MAKE CAST OF FOOTPRINT
GET BELT
GET TANK N
GET OBJECT
DRIVE TO AIRPORT
SHOW BAINS PHOTO
READ MESSAGE BASKET
ORDER LOBSTER
EAT
TAKE THE BODY
READ PIECE OF PAPER
DRIVE TO INN
SHOW MANAGER WARRANT
READ LETTER
RETURN KEY MANAGER
BUY TICKET TO STEELTON
ASK FOR WATER
OPEN DISPENSER
CUT PURPLE
GET RADIOS
READ HIS RIGHTS
GET GAS MASK
UNTIE MARIE
CLOSE CABINET
GET DESCRIPTION
OPEN

OPEN GLOVE BOX
LOOK AT CARD
UNLOCK DOOR
GET KIT
GET GUN
OPEN DRAWER
LOOK INSIDE WALLET
GET UP
GET KEYS
GET PHOTO
RAISE GUN
PRESS VIEW
PRESS BACK
RETURN EAR PROTECTORS
CLOSE TRUNK
PUT GUN IN LOCKER
SHOW ID
TALK TO LADY
DRIVE TO COTTON COVE
OPEN KIT
SHOW DIVING CERTIFICATE
GET FINS
PUT TANK N
SWIM UP
PRESS BUTTON
SUBMIT EVIDENCE
DRIVE TO ARNIE
GIVE ROSE
PAY WAITER
DRIVE TO MARIE'S PLACE
LOOK AT COMPUTER
CALL DISPATCH
GET ROOM KEY
GET CARD IN SINK
TELL HIM ABOUT BAINS
TALK TO LARRY
UNFASTEN BELT
CUT YELLOW
CONNECT YELLOW
CALL KEITH ON RADIO
LOOK COVER ON GROUND
WEAR MASK
GET NOTE
USE PROTECTION
GET PATE
GET LIST

LOOK BOX
TURN CARD
OPEN DOOR
OPEN LOCKER
GET HANDCUFFS
READ NOTE
CLOSE DRAWER
LOOK AT PAPERS
OPEN CABINET
GET EAR PROTECTORS
FIRE
LOOK AT TARGET
ADJUST SIGHTS
OPEN TRUNK
OPEN CAR DOOR
CLOSE LOCKER
DRIVE STATION
OPEN PASSENGER DOOR
ASK HER WHERE
GET BLOOD SAMPLE
GET MASK
GET VEST
CHECK AIR
TAKE PICTURE OF BODY
BUY ROSE
USE PHONE
TALK TO MARIE
KISS MARIE
DRIVE TO WEST ROSE
LOOK IN ASHTRAY
PRESS ON
GET WARRANT
GET ENVELOPE
READ CARD
LOOK AT SCREEN
FASTEN SEAT BELT
SEARCH POCKETS
CUT BLUE
CUT WHITE
TALK TO MUGGER
OPEN COVER
CALM MARIE
RETURN FILE
USE KEY
LOOK
LOOK INSIDE

Игровой промежуток длится два дня. Итак, мы начинаем первый день. Вы подъехали на своей машине к полицейскому управлению. Выньте связку ключей из замка зажигания (GET KEY), откройте бардачок (OPEN GLOVE BOX), посмотрите внутрь (LOOK BOX) и Вы увидите бизнес - карту и регистрационную карточку на автомобиль, ее из машины выносить нельзя. Возьмите бизнес - карту (GET CARD), посмотрите на нее (LOOK AT CARD) и переверните ее (TURN CARD). Вы увидите три последовательности цифр, например, 36-4-12. Запомните их, это номер для открытия двери шкафчика в раздевалке. Закройте бардачок (CLOSE BOX) и выходите из машины (GET OUT OF CAR или клавиша F4).

Подойдите к двери и откройте ее (UNLOCK DOOR). Внутри справа Вы увидите картину, немного дальше невысокая стойка, подойдите к ней, откройте замок (UNLOCK BIN) и возьмите снаряжение для работы (GET KIT). После этого идите в раздевалку (первая дверь слева от окошечка с решеткой). Ваша ячейка первая слева, подойдите к ней и откройте дверь (OPEN LOCKER), Вам предложат ввести комбинацию цифр для открытия ячейки. Введите увиденные на карте цифры. Открыв ячейку, внутри возьмите две обоймы патронов (GET AMMO), пистолет (GET GUN) и наручники (GET HANDCUFFS). Закрывайте ячейку (CLOSE LOCKER) и выходите из комнаты. Войдите в свой отдел HOMICIDE OFFICE (следующая дверь влево). Подойдите к своему столу (справа в центре) и сядьте на стул (SIT). Откройте выдвижной ящик стола (UNLOCK DRAWER) и посмотрите внутрь (LOOK DRAWER). Прочитайте письмо (READ NOTE) и возьмите его (GET NOTE). Возьмите также кошелек (GET WALLET) и посмотрите внутрь (LOOK INSIDE WALLET), Вы увидите сертификат на выполнение подводных работ. Закройте ящик стола (CLOSE DRAWER) и посмотрите в корзину с бумагами (LOOK IN MESSAGE BASKET), это оказалась повестка с вызовом в суд. Встаньте (STAND), подойдите к столу своего начальника (первый стол слева от входа) и посмотрите бумаги на его столе (LOOK AT PAPERS ON DESK). Вы увидите пароли (MIAMI, ICECREAM, PICTACHIO) для работы с компьютером. Вы поговорите со своим напарником KEITOM и он Вам скажет, что вместе Вы будете расследовать дело JESSIE BAINS. Идите к доске с объявлениями (прямо от входа), посмотрите на нее (LOOK AT BOARD) и возьмите ключ от незарегистрированной машины (GET KEYS). Подойдите к шкафу (справа от входа) и откройте его (OPEN CABINET). Возьмите досье на BAINS (GET BAIN'S FILE) и возьмите из досье фотографию (GET PHOTO). Положите досье на место (RETURN FILE) и закройте шкаф (CLOSE CABINET).

Выходите из комнаты и идите вправо. Вы войдете в стрелковый тир, где Вам необходимо пристрелять Ваш пистолет. Возьмите у руководителя стрельб наушники (GET EAR PROTECTORS) и зайдите в одно из свободных мест для стрельбы. Наденьте наушники (USE PROTECTION). Зарядите пистолет (LOAD GUN или F6), поднимите пистолет (RAISE GUN или клавиша F8), произведите выстрел (FIRE) и опустите пистолет (LOWER GUN или клавиша F8). Нажать на клавишу вперед (PRESS VIEW). Мишень подъедет к Вам и вы посмотрите на нее (LOOK AT TARGET), Вы увидите, куда Вы попали и также надпись. Варианты возможных надписей мы приведем ниже:

Yuor gun is shooting low and to the right - Ваш пистолет стреляет вниз и вправо.
Yuor gun is shooting low and to the left - Ваш пистолет стреляет вниз и влево.
Yuor gun is shooting high and to the right - Ваш пистолет стреляет вверх и вправо.
Yuor gun is shooting high and to the left - Ваш пистолет стреляет вверх и влево.
Yuor gun is shooting low - Ваш пистолет стреляет вниз.
Yuor gun is shooting high - Ваш пистолет стреляет вверх.
Yuor gun is shooting to the right - Ваш пистолет стреляет вправо.
Yuor gun is shooting to the left - Ваш пистолет стреляет влево.
Yuor sights are properly alidned - Вы прицелились здорово.

Если будет последняя надпись, это означает, что Вы пристреляли свое оружие (Вам добавится 5 очков). Если этой надписи нет, Вам необходимо сделать следующее. Заклеить в мишени дырку от выстрела (REPLACE TARGET) и нажать кнопку "назад" (PRESS BACK). Следующий этап это - подкрутить прицел в пистолете (ADJUST SIGHTS). Надписи на картинке обозначают следующее:

ELEVATOR SCREW - поднимающий винт:
стрелка вверх - поднимает прицел вверх;
стрелка вниз - поднимает прицел вниз;
WINDAGE SCREW - поперечный винт:
стрелка вправо - сдвигает прицел вправо;
стрелка влево - сдвигает прицел влево;

Сделав все это, произведите еще один выстрел и подправьте прицел еще раз, если это необходимо, по описанной ранее методике до тех, пор, пока не установите прицел. Выходите из тира (EXIT), но не забудьте отдать офицеру наушники (RETURN EAR PROTECTORS). Зайдите в свою комнату и дождитесь распоряжения начальника о поездке в тюрьму на расследование побега заключенного и захвата заложника.

Выходите из управления, подойдите к синей машине и откройте дверь ключом (USE KEY), подойдите к багажнику машины и откройте его (OPEN TRUNK). Положите внутрь снаряжение (PUT KIT IN TRUNK) и закройте его (CLOSE TRUNK). Подойдите к двери и садитесь внутрь (OPEN CAR DOOR). Выйдет KEIT и сядет рядом с Вами. Наберите (DRIVE TO JAIL) и отправляйтесь в тюрьму.

Приехав на место и выйдя из машины, подойдите к ячейкам и откройте одну из них (OPEN LOCKER), положите свое оружие в эту ячейку (PUT GUN IN LOCKER) и закройте ее (CLOSE LOCKER). Подойдите к кнопке, расположенной справа от двери, и нажмите на нее (PRESS BUZZER), после покажите свое удостоверение в видеокамеру (SHOW ID). Зайдя внутрь, попросите у охранника описать побег (GET DESCRIPTION), и он скажет, что преступник уехал на CORVETTE голубого цвета 1986 года выпуска, регистрационный номер "WOW". После этого попросите досье на преступника (GET BAIN'S FILE) и возьмите оттуда фотографию (GET BAINS' PHOTO), отдайте досье назад (EXIT). Попросите также досье на человека, которого преступник захватил в качестве заложника (GET PATE), посмотрите и отдайте назад. Оказалось, что есть свидетель побега, попросите разрешения поговорить с ним (SHOW WITNESS). Пройдите влево и, когда выйдет заключенный, задайте ему вопрос о побеге (ASK ABOUT ESCAPE). Выслушав ответ, выходите из тюрьмы. Откройте ячейку с Вашим пистолетом (OPEN LOCKER), возьмите оружие (GET GUN), садитесь в машину (OPEN DOOR) и отправляйтесь в управление (DRIVE STATION).

Во время поездки Вам сообщат, что обнаружили угнанный автомобиль недалеко от магазина OAK STREET MALL, и Вы немедленно отправляетесь туда (DRIVE OAK TREE MALL). Прибыв на место, Вы, поговорив с патрульным офицером, подойдите к голубой спортивной машине и откройте дверь (OPEN PASSENGER DOOR), посмотрите внутрь (LOOK) и откройте бардачок (OPEN GLOVE BOX). Возьмите все, что лежит внутри: пустую кобуру от пистолета (GET HOLSTER) и стреляные гильзы (GET AMMO). Закройте дверь в машине (CLOSE DOOR). Вы увидите, что офицер нашел свидетеля. Подойдите к ним, поговорите с женщиной (TALK LADY) и спросите о номере машины, на которой уехали преступники (GET DESCTIPTION OF CAR). Вы узнаете, что они угнали "Шевроле" черного цвета с номерным знаком "C035". Возвращайтесь к своей машине и следуйте в управление (DRIVE STATION). В дороге Вам сообщат, что позвонили по телефону и сказали, что на берегу реки видели на земле кровь. Вам необходимо следовать в это место. Наберите (DRIVE COTTON COVE).

Выйдя из машины, подойдите к девушке и поговорите с ней (TALK TO JOGGER), она расскажет о пятнах крови. Уточните, где точно она их видела (ASK HER WHERE). Необходимо идти влево вдоль реки. И Вы, как бесстрашный детектив, двинулись влево, но предварительно зарядили оружие (LOAD GUN) и взяли его в руки (RAISE GUN). Из кустов выбежал преступник, и Вы, опережая его, выстрелили (F10). Пройдя вперед, Вы увидели черную машину, которая удалялась на большой скорости (не стойте на дороге, а то машина может Вас задавить). Вы быстро возвратились к свое машине, сели за руль и пустились вдогонку (CHASE BAINS), но, так и не догнав преступников, получаете указание вернуться на берег реки. Выполните приказание. Выйдя из автомобиля, подойдите к багажнику и откройте его (OPEN TRUNK). Возьмите из него снаряжение (GET KIT) и идите влево вдоль реки. Увидя мусорный ящик, Вы решаете исследовать мусор (MOVE TRASH), обнаруживаете там окровавленную тюремную одежду и решаете взять ее (GET CLOTHES). Подойдя к деревьям, Вы посмотрели на кровь (LOOK BLOOD ON GROUND) и взяли немного на анализ (GET BLOOD SAMPLE). Недалеко увидели отпечаток ноги и сделали гипсовый слепок (MAKE CAST OF FOOTPRINT). А KEIT в это время вызвал специалиста - подводника. Возвращаясь к своей машине, Вы увидели, как подъехала машина и из нее вышел офицер. Покажите ему удостоверение для выполнения подводңых работ (SHOW DIVE CERTIFICATE) и он предложит вместе исследовать реку. Сев в автомобиль, он переоденется и предложит то же сделать и Вам. Сядьте в машину и возьмите маску (GET MASK), пояс (GET BELT), ласты (GET FINS), комбинезон (GET VEST) и один из баллонов с воздухом, например, под номером 1 (GET TANK 1). Перед выходом из машины Вы решаете проверить баллон (CHECK AIR) и, если там не 2200 литров, положите его на место (PUT TANK 1) и возьмите другой, пока не обнаружите нужный. Выходите из машины (EXIT).

И вот Вы под водой. В центре экрана небольшой желтый предмет. Подплывите к нему и возьмите его (GET OBJECT), это оказался жетон заложника. Проплыв влево, Вы обнаружили также в центре экран ножик и взяли его (GET OBJECT). Про этот ножик говорил свидетель побега. Плывите вправо, придерживаясь низа экрана. Вас отнесет течением к камням, и Вы решаете передвинуть камни (MOVE ROCKS). Под камнями увидели руку и посмотрели на нее (LOOK HAND). Увидели тело и подняли его наверх (GET BODY). На суше Вы переоделись и, подойдя к телу, сфотографировали его (TAKE PICTURE OF BODY), вернулись к своей машине. Положите снаряжение в багажник и садитесь в машину. Отъехав от реки, Вы направились в управление. Но по пути Вам сообщили, что видели черную машину возле аэропорта, и Вы направились туда (DRIVE TO AIRPORT).

Выйдя из машины и подойдя спереди, просмотрели все номера стоящих автомобилей (LOOK LICENSE NUMBER), пока не обнаружили знакомый номер. Идите в здание аэропорта. Но перед зданием оживленная дорога, и Вам необходимо нажать сначала на кнопку у светофора, для включения зеленого сигнала (PRESS BUTTON). Перейдя дорогу, Вы увидели девушку торгующую цветами, и решили купить у нее одну розу (BUY ROSE). Вы вошли внутрь. Подойдите к агенту по продаже билетов. Показали ей свое удостоверение (SHOW ID), а также фотографию преступника (SHOW BAINS PHOTO). Вам скажут, что он взял билет в HOUSTON под фамилией PATE. Вы также просмотрите списки пассажиров (GET LIST). Пройдя вправо, Вы спросили то же самое и у агента по аренде автомобилей. Получив необходимую информацию, Вы пошли на выход, но, увидя туалет (слева от входа), решили зайти туда. Войдя в среднюю кабинку, осмотрелись (LOOK), открыли крышку бачка (OPEN) и посмотрели внутрь (LOOK INSIDE). Обнаружив там пистолет, Вы взяли его в качестве улики (GET GUN). Выйдя из здания аэровокзала и нажав кнопку для включения зеленого сигнала светофора (PRESS BUTTON), перейдите улицу, садитесь в свой автомобиль и отправляйтесь в полицейское управление (DRIVE TO OFFICE).

Выйдя из машины, войдите внутрь и отдайте все улики (SUBMIT EVIDENCE) дежурному офицеру (прямо от входа в зарешетчатое окошко). Зайдите в свой кабинет и садитесь за свой стол (SIT). Рабочий день закончился, и Вы решили позвонить знакомой девушке. Взяв телефон (USE PHONE) и набрав номер 411, назовите сначала название города (LYTTON), а после фамилию девушки (MARIE WILKANS) и запомните названный номер (555-4169). Позвонив по этому, номеру скажите сначала (HELLO), а потом (YES). Поднимитесь из-за стола, прочитайте записку, которая находится в корзине для бумаг (READ MESSAGE BASKET). И, положив ключи от незарегистрированной машины на место (PUT KEY), выходите из здания садитесь в свой автомобиль и следуйте в ресторан (DRIVE TO ARNIE).

Войдя внутрь, подойдите к Марии и садитесь на свободный стул (SIT). Поговорите с ней (TALK TO MARIE). Подойдет официант и спросит, что Вы будете заказывать, попросите принести омаров (ORDER LOBSTER), Мария закажет то же самое. Когда официант уйдет, подарите ей розу (GIVE ROSE) и поцелуйте ее дважды (KISS MARIE). Когда принесут заказ, попробуйте омаров (EAT) и расплатитесь (PAY WAITER). На этом первый день закончится.

Второй день. Выйдите из машины, предварительно вынув ключи из замка зажигания (GET KEYS). Войдите внутрь в офис и в свой кабинет. Возьмите ключ от незарегистрированной машины (GET KEYS). Начальник сообщит Вам, что на одной из улиц нашли труп, и Вам необходимо следовать туда. Выйдите из помещения, садитесь в автомобиль и отправляйтесь в назначенное место (DRIVE TO WEST ROSE). Прибыв на место и поговорив с патрульным офицером, подойдите к своей машине, откройте багажник (OPEN TRUNK) и возьмите снаряжение (GET KIT). Подойдите к зеленой машине и посмотрите в багажник (LOOK TRUNK). Вы увидите тело, обыщите его (SEARCH BODY), в левой руке Вы что-то обнаружили - посмотрите на находку (LOOK HAND). Это оказалось уголком от конверта. Сфотографируйте место происшествия (TAKE PICTURE OF BODY), возьмите кровь на анализ (GET BLOOD SAMPLE) и выходите. Когда приедет машина за трупом скажите шоферу, что можно забирать тело (TAKE THE BODY). Его погрузят в машину и увезут, и Вы идите к автомобилю, положите в багажник снаряжение (PUT KIT), закройте его (CLOSE TRUNK). Садитесь в машину и отправляйтесь в управление (DRIVE STATION).

Выйдя из машины и войдя внутрь, отдайте все собранные улики дежурному офицеру (SUBMIT EVIDENCE) и заходите в свою комнату. Подойдите к компьютеру посмотрите на него (LOOK AT COMPUTER) и включите (PRESS ON). Наберите команду (DIR) и посмотрите, какие есть директории (CRIMINAL - обо всех преступниках; SIERRA - о созданных играх фирмой; PERSONNEL - обо всех работающих в управлении). После наберите (CD) и одну из этих директорий, Вам необходима первая и, набрав (DIR), посмотрите, что есть в этом файле: вы увидите 4 директории. Введите команду (CD), наберите (HOMICIDE) и введите пароль (ICECREAM). Посмотрите раздел про BAINS и запомните адрес, по которому он живет (753 TNIRD STREET). Вы также можете посмотреть файл (VICE), пароль для входа (MIAMI). И, войдя в начальную директорию и набрав (PERSONNEL), пароль для входа (PISTACHIO), посмотрите, кто служит вместе с Вами в управлении полиции. Получив всю необходимую информацию, отходите от компьютера (EXIT), выходите из управления и садитесь в синюю машину.

Вам необходимо ехать в район, где живет преступник (DRIVE 753 THIRD STREET). Выйдя из автомобиля, подойдите к управляющему (прямо в окошечке видна голова) и покажите ему свое удостоверение (SHOW ID). После этого покажите фотографию преступника (SHOW BAINS PHOTO), он Вам ответит: да, этот человек проживает в его отеле в комнате 108. Вернитесь в свою машину и попросите по рации привезти Вам ордер на обыск (CALL DISPATCH). Выйдя из машины, подойдите к подъехавшему полицейскому и возьмите у него ордер (GET WARRANT). Подойдите к управляющему и покажите ему ордер (SHOW MANAGER THE WARRANT), возьмите ключ от комнаты 108 (GET ROOM KEY). Теперь можно идти в нужную комнату (красная дверь справа). Подойдите к двери, но будьте очень осторожны: не становитесь прямо напротив, сдвиньтесь немного в какую-нибудь сторону. Откройте дверь (OPEN DOOR) и вот неожиданность - из-за двери прозвучал выстрел. Хорошо, что Вы отошли в сторону. Войдите внутрь, подойдите к ящику (расположен под лампой), откройте его (OPEN DRAWER), возьмите конверт (GET ENVELOPE), который лежит внутри и прочитайте его (READ LETTER). Посмотрите на пол (LOOK FLOOR), Вы увидите кровь. Выйдите из комнаты, возьмите в багажнике машины снаряжение, возвращайтесь назад и возьмите кровь на анализ (GET BLOOD SAMPLE ON FLOOR) (посредине кровати). Перейдите на противоположную сторону кровати и подберите губную помаду под ней (GET LIPSTICK). Вы узнали по запаху, что это губная помада Марии и забеспокоились. Зайдите в ванную комнату (прямо за перегородкой) и осмотритесь (LOOK). Посмотрите в умывальник (LOOK SINK), подберите из него кредитную карточку (GET CARD) и посмотрите на нее (READ CARD), запомните номер телефона (407-555-3323). Выходите из комнаты, положите в багажник снаряжение (GET KIT) и закройте его (CLOSE TRUNK). Подойдите к окошку управляющего и отдайте ему ключи от комнаты (RETURN KEY). Садитесь в машину и отправляйтесь в дом к Марии проверить свои подозрения (DRIVE TO MARIE'S PLACE). Выйдите из машины и подойдите к двери. Прочитайте записку на двери (READ NOTE) и заберите ее (GET NOTE). Попробуйте открыть дверь (OPEN DOOR) и Вам повезло - один из ключей подошел. Входите внутрь и осмотритесь. Подойдите к сгоревшим бумагам и посмотрите на них (LOOK IN ASHTRAY). Подберите оставшийся клочок бумаги (GET PAPER) и прочитайте (READ PIECE OF PAPER). Из найденной записки Вы поняли, что всем кто там указан, грозит опасность, а Вашу девушку захватил преступник. И Вам необходимо ее освободить. Выходите из комнаты, садитесь в машину и отправляйтесь в управление (DRIVE TO OFFICE).

Выйдя из автомобиля и войдя в офис, отдайте собранные улики дежурному офицеру (SUBMIT EVIDENCE). Войдите в свою комнату и садитесь за свой стол (SIT). Возьмите телефон, позвоните COLBY по запомненному номеру и предупредите его об опасности (WARN COLBY). Положите трубку и прочитайте деловые бумаги в своей корзине (LOOK BASKET), вставайте и выходите из комнаты. Вам необходимо еще раз проверить свое оружие, а по дороге в тир зайдите в комнату отдела краж (справа от зарешеченного окошка). Подойдите к первому столу справа, пого-

ворите с мужчиной (TALK MEN) и спросите его о патронах (ASK ABOUT SHOTGUN) и отпечатках (ASK ABOUT PRINTS). И, выйдя из отдела краж, зайдите в тир и пристреляйте пистолет по ранее описанной методике. Когда Вы это сделайте, выходите из тира и из управления. Садитесь в свой автомобиль и отправляйтесь в аэропорт (DRIVE TO AIRPORT).

Выйдите из машины, перейдите улицу, предварительно включив зеленый сигнал светофора, и войдите в здание. Подойдите к стойке и посмотрите на световой рекламе - есть рейсы в STEELTON (LOOK AT SCREEN). Затем подойдите к агенту и купите билет на самолет (BUY TICKET TO STEELTON). Он Вам назовет цену, но у Вас нет денег. И Вы решили показать ему свое удостоверение (SHOW ID). KEIT переговорит по телефону с начальством, и они договорятся с агентством о продаже Вам двух билетов на самолет. Подойдите к телефону (USE PHONE) и наберите (411), назовите сначала город (STEELTON), а потом (STEELTON POLICE). Вам сообщат номер телефона (407-555-2677). Позвоните по этому номеру и поговорите о BAINS (TELL THEM ABOUT BAINS). Положите трубку и, обратившись еще раз к агенту, возьмите у него билет на самолет (BUY TICKET TO STEELTON). Пройдите слева к эскалатору и поднимитесь на нем. Подойдите к офицеру и покажите ему удостоверение (SHOW ID). Он Вас пропустит на самолет. Можете поговорить с LARRY (Вы его вспомните, если играли в эту серию игр), крайний справа (TALK TO LARRY). И проходите в салон самолета (влево). Садитесь рядом с KEITOM на свободное место (SIT) и пристегнитесь ремнем (FASTEN SEAT BELT). Когда самолет взлетит и разрешает отстегнуть ремни, сделайте это (UNFASTEN BELT). Подойдет стюардесса и предложит выпить, закажите воды (ASK FOR WATER). Она пойдет выполнять заказ, но ее захватят террористы. Вы, как идеальный полицейский, задумали их уничтожить. Встаньте, зарядите пистолет (LOAD GUN), возьмите его в руки (DRAW GUN) и выстрелите в первого террориста, когда он оттолкнет стюардессу. Когда появится второй, убейте и его. А теперь жизнь всех пассажиров самолета в Ваших руках, потому что самолет заминирован и через несколько минут произойдет взрыв. Вам следует поторопиться. Подойдите к террористу в зеленом и обыщите его (SEARCH POCKETS). Вы обнаружили плоскогубцы, которые могут пригодиться. Но необходима инструкция по разминированию, еще раз обыскали террориста (SEARCH TURBAN) и обнаружили инструкцию. Быстро прочитав ее (READ BOMB INSTRUCTION), Вы прошли в хвост самолета и, открыв аптечку (OPEN DISPENSER), обнаружили бомбу. И начали ее разминировать в соответствии и инструкцией. Перекусили желтый провод (CUT YELLOW), затем голубой (CUT BLUE), после этого фиолетовый (CUT PURPLE). Соединив желтый провод (CONNECT YELLOW), Вы снова перекусили белый (CUT WHITE), а затем желтый (CUT YELLOW). Часовой механизм бомбы обезврежен. Возвращайтесь назад в салон, выслушайте похвалу в свой адрес, садитесь на свое место и ожидайте посадку самолета. В городе Вас встретит офицер и проводит в местное полицейское управление.

Поговорив с лейтенантом, возьмите со стола две рации (GET RADIO) и выходите из помещения. Вас с напарником отвезут в парк. Пройдите вверх за фонтан и налево. Вы встретитесь с грабителем, сообщите Кейту об этой встрече (CALL KEITH ON RADIO). Бандит убежит, но Ваш напарник приведет его и Вы сначала поговорите с ним (TALK TO MUGGER), а после прочитайте ему его права (READ HIS RIGHTS). После этого Кейт отведет его в полицию. А Вы исследуете траву (LOOK ON GROUND) до тех пор, пока не обнаружите люк. Небольшая подсказка: люк на экране после фонтана влево, недалеко от входа на экран и внизу. Подойдите очень близко к люку и откройте его (OPEN COVER). Спуститесь вниз по лестнице (GO DOWN ON LADDER) и Вы окажетесь в канализации. Будьте осторожны: во многих комнатах есть ядовитый газ метан. Вы можете упасть в канаву и утонуть. Так что, бдительность и еще раз бдительность! Перейдите на противоположную сторону и идите вправо. Пройдя еще один экран, по нижней части Вы попадете на следующий. И, не теряя времени, должны пройти немного вперед, повернуть вниз и быстро уйти с этого экрана, где есть газ. Проследовав еще один экран вниз, поверните налево. Вы увидите красный шкаф, откройте его (OPEN RED CABINET) и возьмите защитную маску (GET GAS MASK). Перейдите на противоположную сторону, пройдите вправо и поверните вниз, как только почувствуете газ, надевайте маску (WEAR MASK) и продолжайте движение вниз, но будьте осторожны: посредине открыт люк - не упадите. Идите вниз до тех пор, пока не исчезнет запах газа, и поверните влево. Вы увидите дверь войдите внутрь. Вы обнаружили Марию и, подойдя к ней, успокоили ее (CALM MARIE), а затем быстро развязали ее (UNTIE MARIE). Она очень обрадовалась Вашему появлению, но у Вас нет времени: с минуты на минуту может появиться преступник. Пройдите влево и возьмите оружие в руки. Спрячьтесь за большой трубой, чтобы Вас не было видно, и повернитесь к двери. Как только войдет BAINS, начинайте стрелять в него, пока не убьете. Сделав свое дело и освободив свою девушку, Вы полетели назад в свой родной город.

На этом вторая часть приключений полицейского SANNY BONDS закончилась. Вы можете попробовать в ходе игры поискать еще какие-нибудь улики, и, найдя сдавайте их дежурному офицеру.

Фирма - SIERRA ON LINE. Год выпуска - 1992.
Монитор - VGA. Размер - 5.8 Mb.

И вот перед Вами описание третьей части приключений полицейского SANNY BONDS, которая называется THE KINDRED и представлена хорошо известной фирмой в создании QUESTов SIERRA ON LINE. Как Вы помните, мы расстались с SANNY, когда он уничтожил своего извечного врага BAINS. И жизнь в городе LYTTON стала протекать тихо мирно и спокойно. А сам SANNY получил звание сержанта, работает в дорожной полиции, сам проводит инструктажи и контролирует своих подчиненных. И на личном фронте у него сложилось как нельзя лучше. Он женился на девушке своей мечты, хорошо знакомой Вам по предыдущим частям MARIE. Они купили себе новый домик в престижном районе и живут весело и счастливо. MARIE каждый день провожает своего возлюбленного на службу и ждет его целым и невредимым. Но хорошая жизнь в городе для семьи BONDS закончилась. Настали очень трудные шесть дней. И мы вместе с бесстрашным полицейским проживем эти очень непростые дни.

А теперь скажем несколько слов об управлении игрой. SANNY BONDS перемещается и выполняет действия с помощью курсорных клавиш или мыши в соответствии с выбранной пиктограммой. Нажав на клавишу ESC или CTRL+C, Вы войдете в основное меню, перемещение осуществляется с помощью курсорных клавиш или мыши. При игре с клавиатуры выбор действия осуществляется с помощью клавиши "5". Перед началом Вам предлагается небольшая предыстория игры и, нажав клавишу ESC, будет предложено следующее меню:

SKIP IT - пропустить заставку и начать игру;
WATCH IT - посмотреть заставку;
RESTORE A GAME - восстановить ранее сохраненную игру;

В этой игре используются следующие пиктограммы и другие дополнительные возможности.

ЧЕЛОВЕК - движение.
ГЛАЗ - смотреть.
РУКА - брать и использовать предметы.
ГОЛОВА ЧЕЛОВЕКА - разговаривать.
КВАДРАТ - какой предмет используется.
ЧЕМОДАН (CTRL+I) - какие предметы можно использовать.
ПОЛОЗОК - дополнительные функции.
- **SAVE (F5)** - сохранить игру в одном файлов.
  - **REPLACE** - записать.
  - **DELETE** - уничтожить.
  - **CHANGE DIRECTORY** - изменение директории.
  - **CANCEL** - продолжить игру.
- **RESTORE (F7)** - восстановить игру из файла.
- **RESTART (F9)** - старт игры сначала.
- **QUIT (CTRL+Q)** - выход из игры.
- **PLAY** - продолжить игру.
- **ВОПРОС** - посмотреть, что обозначают команды.
- **ЗНАЧОК** - о создателях игры.
- **3 ПОЛОЗКА:** "+" - увеличение, "-" - уменьшение.
  - **DETAIL** - детализация картинок.
  - **VOLUME (CTRL+S)** - звук.
  - **SPEED** - скорость перемещения.

ВОПРОС - посмотреть, что обозначают команды.

Следующий пункт показывает, какое количество очков набрано и сколько можно максимально набрать.

Есть также две дополнительные возможности:

CTRL+M - движение туда, где стрелка.
SHIFT+КУРСОРНЫЕ КЛАВИШИ - медленное перемещение стрелки.
TAB - вызов предметов, которые в чемодане, используются следующие обозначения:
- **ГЛАЗ** - посмотреть предмет.
- **РУКА** - использовать, включить или выключить предмет.
- **СТРЕЛКА** - взять предмет, он помещается в квадрат.
- **ВОПРОС** - посмотреть, что обозначают команды.
- **ОК** - выйти из меню.

В третьей части игры SONNY BONDS будет находить и использовать следующие предметы для выполнения своей работы.

HANDGUN - ПИСТОЛЕТ
COMPLAINT - ЖАЛОБА
FLASHLIGHT - ФОНАРЬ
NIGHTSTICK - ДУБИНКА
FLARES - СИГНАЛЬНЫЕ ОГНИ
NUT'S KEY - КЛЮЧИ
KNIFE - НОЖ
HANDCUUFS - НАРУЧНИКИ
TICKET - КВИТАНЦИЯ О ШТРАФЕ
BATTERIES - БАТАРЕЙКИ
ROSE - РОЗА
RAT'S KEY - КЛЮЧИ МОРАЛЕС
SCRAPER - СКРЕБОК
TOOTHPICKS - "ЗУБОЧИСТКИ"
BROKEN CHAIN - ЦЕПОЧКА
SKIN AND HAIR - КОЖА И ВОЛОСЫ
MARIE'S LOCKET - КОЛЬЕ МАРИИ
CULT RING - КУЛЬТОВОЕ КОЛЬЦО
ENVELOPE - КОНВЕРТ
NOTEBOOK - ЗАПИСНАЯ КНИЖКА
CULT BOOK - КУЛЬТОВАЯ КНИГА
PHOTOGRAPH - ФОТОГРАФИЯ
WHITE PAINT - БЕЛАЯ КРАСКА
ORPHUES LISENCE - УДОСТОВЕРЕНИЕ
COMPUTER ID FORM - ФОРМА ЗАПРОСА
TOILET PAPER - ТУАЛЕТНАЯ БУМАГА
BUSINESS CARD - ВИЗИТНАЯ КАРТОЧКА
COMPUTER CARD - МАГНИТНАЯ КАРТА
FORDES'S LISENCE - УДОСТОВЕРЕНИЕ
GUN LOCKER KEY - КЛЮЧ ОТ ОРУЖЕЙКИ
ROIZ'S LISENCE - УДОСТОВЕРЕНИЕ
MILITARY RECORD - ПАПКА С ДЕЛОМ
MUSIC BOX - МУЗЫКАЛЬНАЯ ШКАТУЛКА
ELECTRONIC DEVICE - СЛЕДЯЩЕЕ УСТРОЙСТВО
CALIBRATION CHART - ТАБЛИЦЫ МАРШРУТА
DUBLICATE KEY - ДУБЛИКАТ КЛЮЧА
EMPLY ENVELOPES - ПАКЕТЫ ДЛЯ ПРОБ
DENT'S LISENCE - УДОСТОВЕРЕНИЕ
BLOOD AND HAIR - КРОВЬ И ВОЛОСЫ
NEWS ARTICLE - ВЫРЕЗКА ИЗ ГАЗЕТЫ
SEARCH WARRANT - ОРДЕР НА ОБЫСК
JUDICIAL ORDER - СУДЕБНОЕ ПРЕДПИСАНИЕ
ROCKELIN'S KEY - КЛЮЧ ОТ МАШИНЫ
GOLD PAINT - ЗОЛОТИСТАЯ КРАСКА
REMOTE CONTROL - ДИСТАНЦИОННОЕ УПРАВЛЕНИЕ

При задержании нарушителей правил дорожного движения и других преступников, Вы будете использовать следующие коды для выписки штрафа или сдачи преступника в тюрьму.

КОДЫ ПРИ ЗАДЕРЖАНИИ:

10851 - Stolen vehicle - вождение на украденном автомобиле;
12951 - Driver's license not in possession - вождение по подложным документам;
14601 - Driving with a suspended license - вождение по просроченным документам;
20002 - Hit and run - наезд на пешехода и бегство с места происшествия;
21450 - Failure to stop for a stop sign - неправильный проезд знака STOP;
21453 - Failure to stop for a red light - проезд на красный сигнал светофора;
21654 - Driving too slow in the fast lane - медленное движение по скоростной трассе;
21703 - Following too close - следование слишком близко;
22349 - Exceeding the maximum speed limit - превышение ограничения по скорости;
23103 - Reckless driving - безрассудное вождение;
23152 - Driving under the influence of intoxicants - вождение автомобиля в пьяном виде;
28002 - Evading arrest - сопротивление аресту
05150 - Not in full control of faculties - неконтролирование своих поступков;

И вот настал первый день из шести описанных нами и мы думаем, что Вы поможете смелому и обаятельному полицейскому SONNY BONDS пройти все испытания, которые он встретит в этой игре.

ДЕНЬ ПЕРВЫЙ

Вы приехали в полицейское управление и поднялись на лифте на второй этаж этого здания. Слева в верхнем углу показано время, когда это случилось, Вам необходимо при прибытии на место происшествия замечать его. В определенные моменты это является очень важным.

Сначала Вы должны посетить комнату для сержантов (она расположена слева от лифта: выберите пиктограмму “рука”, наведите на дверь и нажмите левую клавишу "мыши"). Возьмите со своего стола (справа возле стены) из корзины для бумаг (слева от монитора черного цвета и в ней белая бумага) оставленное для Вас приказание: “Произвести опрос полицейской Моралес на предмет ее компетентности”. После этого выходите из комнаты и проследуйте в зал для заседаний (пройдите вправо и увидите открытую дверь, это он и есть), где уже ждут полицейские, чтобы прослушать инструктаж перед заступлением на дежурство. Зайдя в зал, для начала поговорите с Моралес (в центре в первом ряду (“голова” на нее)) и пригласите ее после брифинга зайти к Вам в комнату. И после проведите инструктаж: для этого возьмите план инструктажа (висит слева на кафедре) и прочитайте его. Когда все разойдутся, выйдите из зала и пройдите в комнату для сержантов для разговора с Моралес.

Она уже ждет Вас, и после длительного разговора Вы должны охарактеризовать поведение исследуемой и высказать свое мнение насчет дисциплинарного наказания: Вам необходимо выбрать "SUSTAINED".

После этого Вы должны спуститься на первый этаж в раздевалку. Для этого выйдите из комнаты, подойдите к лифту и вызовите его (“рука” на кнопку справа от лифта серого цвета). Когда он подойдет, нажмите кнопку с цифрой 1 (“рука” на нее). И вот Вы на месте, зайдите в мужскую раздевалку (справа нижняя дверь, следующая дверь вверх - женская раздевалка, а дверь напротив - кладовка для хранения разнообразного инвентаря). Подойдите к своему шкафчику (средний ряд посредине) и откройте его (“рука” на дверь), код для открытия шкафчика 776 (наберите эти цифры на наборном поле). Возьмите из него все, что там лежит: фонарь, записную книжку и дубинку (рука на эти предметы). Выйдя из раздевалки, загляните в

кладовку (рука на дверь) и возьмите для выполнения заданий батарейки (сверху справа, рука на них) и сигнальные огни (снизу справа). Ради интереса можно заглянуть в женскую раздевалку.

Теперь поднимитесь снова на лифте на второй этаж, зайдите к себе в комнату и из корзины для бумаг возьмите форму запроса на получение доступа к сети (COMPUTER ID REQUEST). С этой формой поднимитесь на третий этаж в компьютерный центр и, поговорив с его начальником (сидит за столом, "голова" на него), показать ему форму запроса (взять в чемодане и навести на человека). Он положит на свой стол магнитную карту для работы на компьютере и объяснит, как с ней работать. Вам необходимо ее забрать (рука на предмет на столе) и возвращаться в комнату для сержантов.

В комнате для начала можно попробовать, как работает COMPUTER ID на своем компьютере, просто для проверки (взять магнитную карту, вставить в приемное устройство справа вверху от монитора, и Вы войдете в начальное меню, для выхода нажмите QUIT ("рука" на это слово)). Подождав немного, Вы получите сообщение о необходимости связаться с диспетчером. Возьмите трубку телефона (справа от монитора, рука на него), Вы увидите наборное поле, а внизу кнопку с надписью DISPATCH, это для связи с диспетчером. Нажимайте на нее (рука) и получите задание выехать в ASPEN FALLS (на берег реки) для выяснения жалобы отдыхающих жителей города.

Внизу на рисунке 1 показано схематическое изображение города LYTTON и на ней показаны все места, куда Вы будете приезжать во время этой игры, и в дальнейшем мы будет ссылаться на этот рисунок в ходе игры.
a - Место нападения на Марию (Oak Tree Mall, 341 East Rose Street).
b - 522 West Palm Street.
c - Бар Old Nugget.
d - 500 West Peach Street.
e - Зона отдыха (Aspen Falls).
f - 376 West Rose Street.
g - 325 South 2nd Street.
h - 280 West Palm Street.
i - 392 South 6th Street.

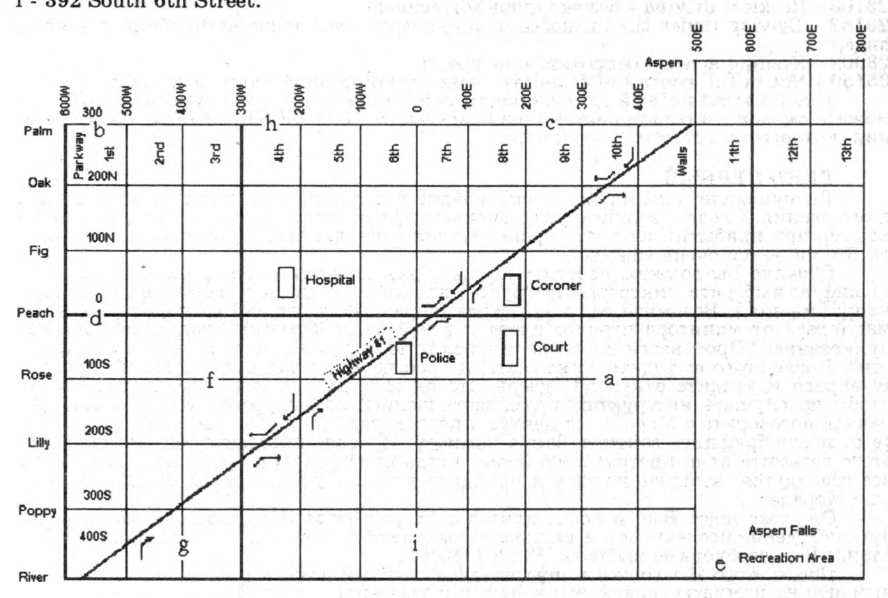


РИС. 1

Спускайтесь на лифте в гараж и садитесь в свой старый добрый черно-белый форд ("рука" на автомобиль).

А теперь мы Вам дадим несколько советов по вождению машины, они отличаются от предыдущих частей этой серии.

1. Не пытайтесь повернуть на перпендикулярную улицу на скорости более 55 миль в час, это ни к чему хорошему не приведет.

2. Следуйте указанию значку STOP при выезде на окружные улицы типа RIVER или PALM. при каждом подобном въезде без остановки у Вас будут сниматься 5 очков от результата.

3. Чтобы выйти из машины, когда Вы остановитесь, необходимо просто выбрать пиктограмму человечка и навести ее на дверь. А чтобы завести автомобиль, нужно включить зажигание, повернуть ключ ("рука" на ключ справа под рулем).

4. Пользуйтесь автоматическим определителем местонахождения (АОМ), что находится посредине приборной доски. Для его включения нажмите рукой на красную кнопочку на приборе. Только важно помнить, что АОМ работает лишь при включенном двигателе. Мигающая точка показывает, где Вы находитесь.

5. Управление автомобилем:

GAS - педаль газа, увеличение скорости.

BRK - педаль тормоза, уменьшение скорости.

СТРЕЛКИ - указывают, в какую сторону можно поворачивать, работают только тогда, когда появится перекрекресток.

6. Во время движения будут появляться некоторые надписи:

Зеленые (вверху над дорогой) показывают, какие улицы Вы пересекаете.

Красная (внизу под дорогой) показывает, по какой улице Вы сейчас едете.

Желтые (вверху над дорогой), место вашего назначения, если есть стрелка, то необходимо повернуть в этом направлении. А если стрелки нет, то просто остановить автомобиль и выйти из него.

Темно-зеленые (вверху над дорогой) место въезда или выезда со скоростной автострады и ее окончание.

7. Для того чтобы остановить машину с нарушителем правил движения, включить сирену (внизу справа под рулем красная кнопка ("рука" на нее)) и ехать сзади или сбоку автомобиля нарушителя.

8. На скоростной автостраде, достигнув конца, Вы автоматически повернете назад, не останавливаясь, и продолжите движение в противоположном направлении.

А теперь, когда Вы получили начальные навыки вождения автомобиля, отправляйтесь в ASPEN FALLS (буква I на схеме), должна появится желтая надпись. Прибыв на место и выйдя из автомобиля, поговорите со свидетелем (девушка с ребенком в центре ("голова" на нее)). И она сообщит Вам подробности происшедшего. Пройдите влево, и Вы увидите сильно подогретого спиртным мужчину. Поговорите с ним ("голова") и попытайтесь успокоить, но это ни к чему не привело. Он начнет нападать на Вас, оторвет полицейскую бляху и выбросит в реку и сам войдет в нее. Но это не проблема. Обыщите оставленные на берегу вещи (рука на них). Вы найдете водительское удостоверение и ключи. А теперь возьмите ключи из Вашего чемодана и бросьте их в мужчину (ключи на реку). Ему это сильно не понравится и он захочет с Вами разобраться. Но для этого случая у Вас есть дубинка, возьмите ее и охладите пыл этого хулигана (дубинку на мужчину, когда он подойдет к Вам). Вот теперь немного спокойнее, для верности наденьте на него наручники (взять из чемодана и навести на мужчину) и проводите к машине. А теперь обыщите его ("рука" на мужчину) на наличие общественно опасных предметов. А вот Вы и нашли, что искали, - нож. После этого усадите его в автомобиль ("рука" на дверь) и, сев в него сами, отправляйтесь в участок.

Прибыв на место, подойдите к местной тюрьме (правая дверь, открывается автоматически, дверь слева - это комната для хранения улик, она Вам пригодится немного позже). Как было и в предыдущих частях сериала, необходимо положить Ваш пистолет в специально отведенную для этого ячейку. Для начала откройте ее ("рука" на ячейки слева от двери, а потом "рука" на свою, самая верхняя и крайняя слева) и положите туда свой пистолет. Теперь смело входите внутрь. Для начала отдайте служителю тюрьмы все вещи, которые Вы отобрали у задержанного: удостоверение и нож (взять эти предметы из чемодана и навести на приемное окошечко, оно находится под служителем). После этого проводите задержанного к входу в тюрьму (рука на дверь слева) и наберите код для оформления причины задержания, в этом случае 05150 ("рука" на необходимую цифру на наборном поле).

Вскоре Вы получите сообщение о неприятном инциденте на скоростном шоссе с Вашей полицейской Моралес. Сразу же заберите наручники из окошечка, куда Вы сдавали улики ("рука" на окошечко). Выходите из помещения, заберите из шкафчика пистолет. Для этого необходимо взять ключ из чемодана, открыть шкафчик и взять пистолет ("рука"). Садитесь в машину и следуйте на место происшествия. Выезд на трассу на пересечении нескольких улиц с шоссе.

Выехав на скоростное шоссе, Вы через некоторое время окажетесь на месте (автоматически остановитесь и выйдите из машины). Сделаем одно небольшое замечание: остановленную машину необходимо обходить справа, в другом случае Вы окажетесь под колесами проезжающего мимо автомобиля) и заходить для разговора со стороны капота. Подойдите к Моралес и выясните ситуацию ("голова" на Моралес). После выслушайте женщину, сидящую в машине. И поймете, как была не права Ваша подчиненная. Поговорите еще раз с Моралес и подтвердите свое заключение в отношении полицейской, сделанное в управлении: она плохо обучена и не

умеет вежливо обращаться с населением. Выберите слово SIGNATURE (подтверждение некомпетентности). Садитесь с автомобиль и осуществляйте патрулирование скоростной магистрали. По ней нужно ездить с минимальной скоростью 60 миль в час. Сделаем одно замечание: при остановке запоминайте время, оно необходимо для заполнения штрафной квитанции. Для каждой игры периодичность появления нарушителей может быть разной. Мы Вам покажем, как было в нашем случае.

Вначале Вы проедете мимо колонны очень медленно двигающихся машин, которую возглавляет очень грязная и неисправная машина "Форд" черного цвета, необходимо ехать с ней рядом с такой же скоростью. Обратите внимание на ее регистрационный номер ("глаз" на машину, #22726) и посмотрите сведения об этом автомобиле и его владельце в компьютере ("рука" на компьютер справа от Вас). Вверху Вы увидите надписи:

DRIVER'S ID - вводится номер водительского удостоверения, можно получить информацию о владельце.

VIN ID - вводится серийный номер автомобиля, можно получить информацию о владельце.

PLATE ID - вводится номер машины и можно получить информацию о владельце.

FORM 900 - для заполнения квитанции о штрафе.

QUIT - выход.

Для ввода номера наведите "руку" на необходимую цифру и нажмите ввод. Получив определенную информацию, Вы решаете остановить этот автомобиль. Включите сирену и двигайтесь с такой же скоростью рядом с машиной нарушителя. Через некоторое время она съедет на обочину и остановится, тоже самое проделайте и Вы. Выходите из машины, не забудьте отметить время и подойдите к задержанному. Поговорите с ним ("голова") и скажите о нарушении правил. Но он окажется человеком не робкого десятка и будет постоянно оправдываться. Возьмите у него водительское удостоверение и садитесь в свою машину. Вставьте удостоверение в компьютер (взять в чемодане и навести на компьютер) и выберите графу FORM 9OO, Вам предложат сначала ввести время задержания MILITARY TIME, наберите сначала часы а потом минуты, в нашем случае 17.18. А дальше предложат набрать код нарушения VEHICLE CODE, для этого нарушителя 21654. Возьмите отпечатанный бланк из компьютера (рука на бумагу) и выходите из машины. Отдайте квитанцию нарушителю (бумагу на машину) и, недослушав его ругательств, садитесь в автомобиль и продолжайте патрулирование.

Следующим мимо Вас на большой скорости проедет черный "Додж", догоните его и посмотрите номер (# 12896). Проверьте этот номер на бортовом компьютере, и там будет сказано, что за рулем шериф и с него сняты все ограничения в скорости и правилах движения. Этот автомобиль останавливать не стоит. Снижайте скорость и продолжайте патрулирование.

Но вот опять мимо Вас проехал белый "Мерседес" на большой скорости. Необходимо проверить и его. Догоните этот автомобиль, посмотрите его номер (#34567), проверьте его на компьютере и удостовертесь, что этот водитель едет с нарушением правил. Включив сирену и пристроившись сзади, остановите его. Выйдя из машины, не забудьте зафиксировать время, в нашем случае 18.43. Подойдите к нарушителю и поговорите с ним о его неправильных действиях. Взяв у него водительское удостоверение, садитесь с свою машину и, вложив удостоверение в компьютер, заполните время, а в графе VEHICLE CODE поставьте код 22349. Это делайте аналогично предыдущему случаю. Взяв квитанцию и выйдя из автомобиля, вручите ее нарушителю и продолжайте патрулирование на скоростном шоссе.

И, когда уже время патрулирования подходило к концу, Вы увидели на дороге еще одного нарушителя. Его машину очень уж подозрительно водило со стороны в сторону. Пристроившись сзади и включив сирену, остановите этот автомобиль. Пойдите к машине и, поговорив с водителем, предложите выйти и провести предварительный тест на алкоголь. Вам необходимо водить пальцем перед носом водителя (двигая "мышь" влево и вправо). Не будем описывать, Вы сами увидите, что будет дальше. Удостоверившись в невменяемости водителя, наденьте на него наручники и усадите в полицейскую машину ("рука" на дверь). Отправляйтесь в участок для сдачи нарушителя в тюрьму.

По прибытии на место в участок проведите задержанного в тюрьму, но не забудьте положить свой пистолет в ячейку. Войдя внутрь, снимите с задержанного наручники ("рука" на него) и предложите ему пройти углубленный тест на наличие алкоголя с помощью стоящего в помещении устройства. Подойдите и возьмите его (стоит на полке справа). Для включения нажмите красную кнопку ("рука" на кнопку слева снизу) и дайте трубку задержанному ("рука" на трубку). Он подует в нее и аппарат выдаст результат анализа, возьмите его (бумага слева, "рука" на нее) и прочитайте. Устройство подтвердит Ваши предположения об употреблении мужчиной алкоголя. Предложите сдать ему содержимое карманов охраннику ("рука" на ящичек под служителем). И проводите задержанного в тюрьму ("рука" на левую дверь), а на панели наберите код задержания 23152.

А в это же время на улице OAK TREE MALL произойдет ужасное и беспощадное нападение на Вашу жену Марию. Нападавшие попытались ограбить ее, но она

как жена полицейского оказала сопротивление и за это получила несколько ударов ножом.

Еще находясь в тюрьме, Вы получили сообщение о том, чтобы связаться с диспетчером. Поднимитесь на второй этаж и, войдя в комнату для сержантов, тут же свяжитесь с диспетчером по телефону и Вам сообщат о нападении на Вашу жену. Вы бегом спускаетесь в гараж, садитесь в полицейский автомобиль и мчитесь на место преступления (по улице ROSE между 9 и 10 улицами на схеме буква E). Приблизительно в этом месте остановите машину и выходите из нее.

Прибыв, Вы застали еще свою жену, она лежала на носилках. Поговорите с санитарами ("голова"), чтобы узнать о ее состоянии, и, получив исчерпывающий ответ, Вы увидели что-то блестящее в ее руках. Возьмите этот предмет ("рука" на него), оказавшийся цепочкой. Поезжайте в городской госпиталь вместе с женой. В госпитале Вы узнаете, что жизни Марии ничего не угрожает, и можно выходить оттуда. Вы опять окажетесь на месте преступления.

К Вам подойдет журналист одной из городских газет и спросит о случившимся. Расскажите ему, что Вы знаете. Он даст свою визитную карточку и попросит позвонить, если что-нибудь станем известно по этому делу. Вы дадите свое согласие и он покинет Вас. На улице стало темно и, чтобы все внимательно осмотреть, необходим фонарь. Но для начала вставьте в него батарейки (войдите в чемодан, возьмите батарейки и наведите их на фонарь). Теперь возьмите его и включите (фонарь в любое место, чтобы выключить фонарь, еще раз наведите его в любое место). Пройдите с фонарем вдоль машины и светите им под ней. Вы увидите, что под ней что-то блестит. Поднимите его и Вы увидели бронзовую звезду, а этот предмет мог висеть на цепочке, которую Вы взяли из рук Марии. Теперь можно выключать фонарь и садиться в автомобиль. Вы приедете домой и ляжете отдыхать после очень напряженного и трудного дня.

ДЕНЬ ВТОРОЙ

И вот настал новый день. Вы встали, умылись, оделись и готовы к новому рабочему дню. Не забудьте взять музыкальную шкатулку из шкафа (на верхней полке слева, рука на нее), любимую вещь Вашей жены. Выходите из комнаты и отправляйтесь на работу в участок.

Прибыв на службу, поднимитесь на второй этаж. Заходите не к себе в сержантскую комнату, а в отдел по расследованию убийств (дверь напротив сержантской). Лейтенант сообщит Вам, что Вы переведены в его отдел и новым напарником будет полицейская Моралес (да, Вам, как всегда, везет). Он также попросит сравнить материалы дела о нападении на Вашу жену (199144) и дело под номером (199137). Для начала поговорите со своей новой напарницей. Посмотрите на звездочку, которую Вы нашли под машиной, (войдите в чемодан и наведите глаз на звездочку) и запомните ее серийный номер (09987).

Садитесь за свой стол (верхний ряд справа) и выполните задание лейтенанта. Вставьте магнитную карту в приемное устройство и войдете в основное меню. Выберите (HOMICIDE) все о преступнике, следующим выберите раздел (REVIEW CASE) для просмотра дел, запоминайте, где произошли эти преступления, и Вы сверите дела под номерами 199144 (MARIE BONDS), место преступления 341 EAST ROSE STREET (на схеме буква E) и 199137 (CLIFFORD JONES), место преступления 280 WEST PALM STREET (на схеме буква L). Да, эти дела похожи своим исполнением. Теперь выберите раздел (SERIAL #) и посмотрите, не проходит ли по Вашему ведомству звезда, наберите запомненный номер (O9987), компьютер выдаст информацию, что эта звезда проходила по делу (199124). Быстро просмотрите и это дело в разделе (REVIEW CASE) дело 199124 (SAMUEL BRITT), место преступления 392 SOUTH 6TH STREET (на схеме буква M). Да, однако же тоже очень похоже по исполнению.

Теперь можно выключать компьютер, и поговорить с офицером, читающим газету, и узнать, что нового пишут. После этого посмотрите на визитную карточку журналиста (в чемодане наведите глаз на визитку) и запомните написанный там номер телефона (555-0707). Позвоните по этому номеру (для набора "рука" на необходимую цифру) и сообщите ему подробности по этому делу.

После этого спускайтесь в гараж и сначала возьмите свой пистолет из ячейки возле входа в тюрьму, используя ключ. Теперь зайдите в комнату для хранения улик (дверь слева, "рука" на нее). Сдайте все вещественные доказательства: цепочка и звезда - дежурному полицейскому (из чемодана взять предмет и положить в приемный ящичек посредине внизу) и зарегистрируйте их в дело под номером 199144. Выходите из комнаты. Вы автоматически окажетесь в госпитале.

Слева Вы увидите цветочный магазин (надпись FLOWERTS). Войдите туда и поговорите с продавцом ("голова" на магазин). Женщина предложит купить розу, Вы согласились и заплатили за нее (из чемодана взять портмоне и навести на продавца). Выйдите из магазина и спросите у администратора (сидит за стойкой, "голова" на нее), в какой палате лежит Ваша жена. Узнав номер палаты, вызывайте лифт (рука на кнопку между дверями) и поднимайтесь в палату жены. Посмотрите на нее и положите в ее руки купленную розу и музыкальную шкатулку (из чемода-

на взять предмет и навести на Марию). Поцелуйте ее (рука на нее) и возвращайтесь домой. Вот прошел еще один день Вашей службы.

ДЕНЬ ТРЕТИЙ

И вот настал третий день. Вы приехали в управление, поднялись на второй этаж и зашли к себе в комнату. Посмотрите, нет ли каких новых указаний в Вашей корзине для бумаг (рука на нее). Там лежит бумага с приказом следовать на 325 SOUTH 2ND STREET. Там живет свидетельница, которая видела преступника и готова дать его описание. Не теряя времени даром, спускайтесь в гараж, садитесь с свой автомобиль (светлого цвета) и отправляйтесь на нужную улицу (на схеме буква К). Там Вы не увидите ни какого знака и Вы должны приблизительно в этом месте остановиться и выйти из машины.

Вы попали в городские трущобы. И свидетельницей оказалась одна из их обитательниц, Вы увидите ее, спящей под кучей газет и мусора. Предъявите ей сначала свое удостоверение (взять портмоне и навести на нее) и поговорите с ней ("голова"). Она согласится ехать с Вами в участок, но она обеспокоена за свои вещи, не украдут ли их. Успокойте ее и прикрепите наручниками ее вещи к ближайшей трубе (наручники на тележку рядом с женщиной). И поезжайте в управление.

Войдя в комнату и пригласив ее сесть на стульчик, предложите ей обед Вашего соседа, что лежит на его столе слева от Вас ("рука" на еду). После этого подробно расспросите ее о том, что она видела в тот вечер, пока не скажет, что видела преступников. Тогда включайте компьютер с помощью магнитной карты, выбирайте раздел (TOOLS) и дальше раздел (DRAWING COMPOSITE) - "составить портрет". Вы должны подбирать различные части лица с помощью стрелок влево и вправо и сдвигать их в разные стороны с помощью рычажков слева и снизу от портрета, выбранная часть обрамлена в красный квадрат. А также спрашивать у свидетельницы, соответствует ли это портрету преступника (навести на часть лица и нажать левую клавишу "мыши") . Вы должны добиться следующих ответов:

ГЛАЗА - THE EYES LOOKS OK.
НОС - THE HOSE LOOKS OK.
ГУБЫ - THE MOUTH LOOKS OK.
БРОВИ - THE BROW LOOKS OK.
ВОЛОСЫ - THE HAIR LOOKS OK.
БОРОДА - THE BEARD LOOKS OK.

Тогда у Вас получится точный портрет, как показан на рисунке 2.

Вы должны выбрать раздел (SEARCH COMPOSITE), и компьютер выберет примерно похожих на фоторобот субъектов. И один из них STEVE ROCKLIN является самым интересным для Вас. После этого отвезите свидетельницу назад к месту ее обитания и не забудьте отцепить от трубы свои наручники. Возвращаясь домой, Моралес попросит остановить машину, чтобы позвонить. После того, как она уйдет, Вы можете выйти из автомобиля и побродить по ближайшим магазинам. На этой улице находится мастерская по ремонту ключей и контора по вербовке наемников в армию. Когда Моралес позвонит и сядет в машину, Вы тоже возвращайтесь и отправляйтесь домой отдыхать после третьего дня службы.

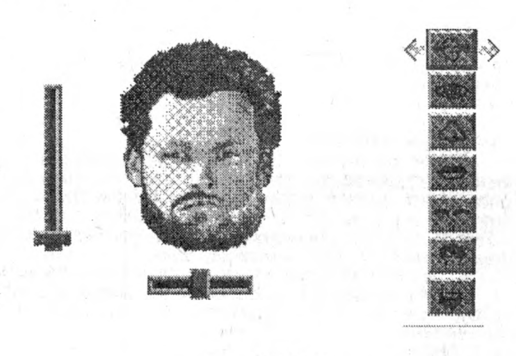


РИС. 2

ДЕНЬ ЧЕТВЕРТЫЙ

Прибыв в управление, поднимитесь к себе в комнату и прочитайте бумагу, лежащую в корзине на Вашем столе. Вас приглашают в суд для дачи показаний по делу одного задержанного на скоростной трассе нарушителя. Но прежде, чем отправиться в суд, поднимитесь на третий этаж и возьмите из стола начальника информационного отдела следящее устройство, которое ставится на машину (навести "руку" на на стол и будет показан ящик, возьмите из него устройство TRACKING DEVICE). Вызовите лифт и следуйте на первый этаж. Садитесь в патрульную машину и откройте в ней бардачок ("рука" на него, справа), возьмите из него таблицы маршрута (слева белая CALIBRATION CHART) и выходите из машины. Садитесь в свой автомобиль и отправляйтесь в суд (на схеме обозначение COUNT).

Прибыв на место, войдите в здание Суда. Вас приведут к присяге и будут задавать вопросы, для Вас главное на них правильно отвечать ("голова" на задающего) и, когда попросят таблицы маршрута, отдать их (взять из чемодана CALIBRATION CHARTC и навести на мужчину перед Вами). Если время остановки и код нарушения были проставлены верно, то нарушителя закона для проформы опросят и дадут небольшой срок заключения, а Вас поблагодарят и отпустят. Выходите из здания и садитесь в машину. Через некоторое время Моралес захочет позвонить и выйдет из машины, но на этот раз она забудет свою сумочку. Теперь Вы должны действовать быстро. Посмотрите в сумочку ("рука" на нее) и возьмите ключи. Выйдите их машины и идите в мастерскую по ремонту ключей (вывеска ZAK). Попросите сделать дубликат ключей (взять из чемодана ключи и навести на служащего) и после выполнения работы расплатитесь с ним (портмоне на него). Быстро возвращайтесь в машину и кладите ключи Моралес назад в сумочку (ключи на сумку). Когда придет Моралес, поступит сообщение о том, что найден труп в районе 3OO WEST ROSE STREET (на схеме буква J). И Вам следует немедленно отправляться туда.

Прибыв на место и поговорив с полицейским, Вы видите растерзанный труп мужчины в мусорном баке. Сначала возьмите из багажника машины ("рука на багажник") в чемоданчике ("рука" на него) скребок (SCRAPER), "зубочистки" (TOOTHPICKS) и пакетики для улик (ENVELOPES) ("рука" на эти предметы). Подойдите к мусорному баку и посмотрите на труп ("глаз"). Для начала обыщите тело, и в левом кармане брюк найдете водительское удостоверение ("рука" на тело). После поднимите вверх майку ("рука") и Вы увидите жуткую картину. Все тело разрисовано какой-то пиктограммой, перерисуйте ее в записную книжку (взять книжку и навести на пиктограмму). Посмотрите на его пальцы и возьмите с помощью "Зубочисток" пробу с субстанции под его ногтями ("Зубочистку" навести на ногти). Вы рассмотрели все, можно отойти от трупа. Теперь рассмотрите стоящую рядом белую машину ("глаз" в разные места). И вот Вы нашли то, что искали: свежесодранная желтая краска от другого автомобиля. Соскребите ее скребком и положите в пакетик. Вы исследовали все, положите вещи для исследований назад в чемоданчик в багажнике, следуйте назад в участок.

Прибыв на место, поднимитесь на второй этаж и, зайдя в комнату, посмотрите корзину для бумаг. Там лежит записка с просьбой заехать в госпиталь. Но для начала включите компьютер, войдите в раздел (HOMICIDE) и, войдя в еще один раздел (NEW FILE), заведите новое дело об убийстве ANDREW DENTA, его номер будет 199145. После этого спуститесь в гараж, пройдите в комнату для хранения улик, сдайте два пакетика с уликами и зарегистрируйте их на дело под номером (199145). А теперь, согласно записке, следуйте в госпиталь.

Поговорив с врачом, посмотрите на указания, прикрепленные к дощечке на кровати (внизу наведите "глаз"), и запомните цифры на ней, а теперь посмотрите на прибор в изголовье кровати (глаз) и сравните с показаниями на дощечке. Вам станет ясно, какие в этом госпитале врачи. Нажмите на красную кнопку (прямо над головой Марии) и, дождавшись прихода медсестры, поговорите с ней, а потом с подошедшим доктором и сообщите об их упущении. Когда они все исправят, Вы можете выходить из палаты и ехать отдыхать домой.

ДЕНЬ ПЯТЫЙ

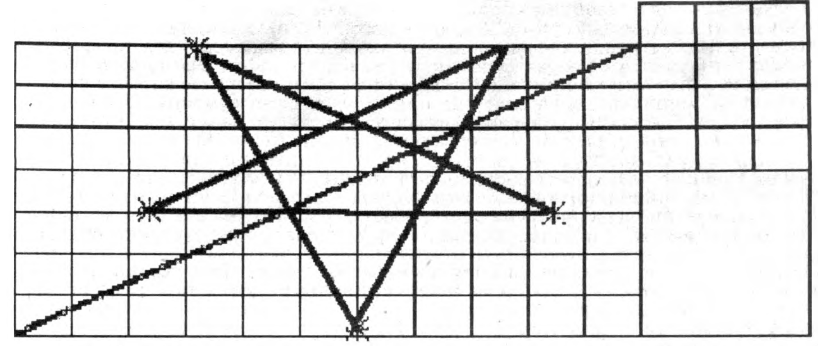
И вот настал еще один день. Вы прибыли в управление, поднимайтесь к себе в комнату, прочитайте объявление на доске (над Вашим столом, глаз) и Вы узнаете о начавшейся проверке по физической подготовке у женщин-полицейских. А теперь включите компьютер и войдите в раздел (HOMICIDE), затем войдите в раздел (REVIEW CASE), посмотрите новые факты по делу (199145). А вот и описание машины убийцы. Для быстрого поиска машины звоните диспетчеру по телефону DISPATCH и сообщайте приметы этого автомобиля.

Снова включите компьютер, выберите раздел (TOOLS) и следующий (CITY MAP). И постройте на схеме города похожую пиктограмму, которую Вы видели на теле убитого, а точки ставить в местах, где произошли четыре похожих преступления в делах:

N 199144 - 341 EAST ROSE STREET.
N 199145 - 376 WEST ROSE STREET.
N 199137 - 280 WEST PALM STREET.
N 199124 - 392 SOUTH 6TH STREET.

Соедините поставленные точки и дорисуйте их до увиденной пиктограммы (примерная схема показана на рисунке 3).

DRAW MODE



Если все было построено правильно, то нужно будет поставить последнюю звездочку примерно где-то между 8 и 9 улицами на PALM STREET, это и есть место предполагаемого пятого преступления. Выходите из комнаты и пройдите в комнату психотерапевта (напротив комнаты для заседаний, "рука" на дверь). В ней никого нет, это и хорошо. Возьмите личное дело Моралес, лежащее справа на столе ("рука" на него), прочитайте его и Вам все станет ясно о своем напарнике. Поступит сообщение о том, что разыскиваемый автомобиль стоит возле бара OLD NUGGET (на схеме буква G), около места предполагаемого преступления. Спускайтесь в гараж, садитесь в машину и отправляйтесь в бар.

Прибыв на место, для начала поставьте на стоящую при входе машину следящее устройство (TRACKING DEVICE) (взять из чемодана и навести на машину). Осмотрите машину ("глаз") - Вы заметите свежие царапины. Возьмите из багажника тревожный чемоданчик, а оттуда Скребок и Пакетики для улик и возьмите пробы краски возле царапин (сначала посмотреть, а потом скребок на царапины). После этого положите Скребок и пустые Пакетики назад в чемодан. Теперь можно входить в бар ("рука" на дверь).

Внутри осмотритесь и подождите, когда к игроку в бильярд присоединится еще один подозрительный мужчина. Когда он в очередной раз будет готовиться сделать удар кием, посмотрите на него. И Вы узнаете в нем мужчину с фоторобота. Попытайтесь с помощью пистолета арестовать его (пистолет на преступника). Но не тут-то было: поднимется жуткая стрельба и подозреваемый убежит. Выбегайте за ним, садитесь в свой автомобиль и начинайте преследование. Вам придется обязательно включить АОМ, поскольку на нем будет видна машина преступника (благодаря следящему устройству TRACKING DEVICE, конечно). Попытайтесь не отставать от него, машина въедет на скоростную трасу, проследуйте туда и Вы. Через некоторое время Вы увидите машину с подозреваемым в разбитом состоянии. Она перевернулась на скоростном шоссе, и водитель погиб. Сначала расставьте сигнальные огни (FLARES) вокруг машины (взять огни и навести на дорогу перед автомобилем).

Осмотрите тело пострадавшего (глаз) и выньте ключи из зажигания ("рука" на ключи возле руля). А теперь посмотрите, нет ли чего интересного в багажнике машины. С помощью ключей откройте его (ключ на багажник), и что же Вы увидели? выпало пять пакетиков с кокаином (отметьте, что их пять - это очень важно). Возьмите один из них ("рука" на пакет), попросите Моралес сдать этот кокаин в отдел улик, садитесь в машину и поезжайте в участок.

Поднимитесь к себе в комнату и, пока в ней никого нет, быстро откройте выдвижной ящик стола Моралес (дубликат ключей навести на стол), там будет лежать бумага с цифрами 386, это код от раздевалки Моралес. Отойдите от стола и посмотрите бумагу в корзине на столе, это записка с просьбой посетить госпиталь. Спускайтесь в гараж, зайдите в отдел улик, сдайте пакетик с краской и зарегистрируйте в дело под номером 199145.

После этого следуйте на машине в госпиталь, чтобы проведать жену. Проверив, что все в порядке, и поцеловав Марию, выходите из больницы и следуйте домой на отдых.

ДЕНЬ ШЕСТОЙ

Прибыв в участок, поднимитесь на первый этаж и зайдите в мужскую раздевалку, пройдя в кабинку (в центре), возьмите рулон бумаги (рука на ящичек справа). Забейте этой бумагой унитаз (взять бумагу и навести на унитаз) и спустите во-

ду. Теперь выйдите и скажите уборщику о неполадках в туалете, он пойдет разбираться. А Вы тем временем пройдите в женскую раздевалку и с помощью кода 386 откройте ячейку Моралес (верхний ряд крайняя справа). А что это такое? Пакетик с кокаином и очень похожий на найденный в разбитой машине. Отметьте этот факт в записной книжке (книжку навести на пакет). Поднимайтесь к себе в комнату. Для начала включите компьютер и посмотрите дело (199145), Вы увидите, что зарегистрировано было четыре пакета с кокаином. Значит Моралес взяла один себе, а это непорядок. Расскажите об этом лейтенанту, сидящему в комнате, он скажет, что примет меры, и сообщит о необходимости Вам съездить в морг, чтобы забрать все вещественные доказательства. Спускайтесь вниз, садитесь в машину и следуйте в морг (на схеме CORONOR).

Зайдите внутрь здания и возьмите со стола (справа внизу) конверт с вещами STEVE ROCKLIN, погибшего вчера, и тут же откройте его (в чемодане "рука" на конверт). В нем были оккультная книжка, кольцо для проведения ритуалов, и даже колье Вашей жены. А теперь откройте второе слева в верхнем ряду отделение для хранение трупов (рука на ячейку) и посмотрите надпись на пальце. Это привело Вас в ужас. Но тут появился служащий морга и передал Вам последний адрес, где жил STEVE ROCKLIN, а также вырезку из газеты с Вашей фотографией, а на лице нарисована уже знакомая нам пиктограмма в виде звезды. Выходите из морга и следуйте в госпиталь. Поднявшись в палату, отдайте жене колье (колье на Марию) и, поцеловав ее, пройдите назад к машине. По дороге в управление Вы получите сообщение о сильном пожаре в доме, где жил погибший преступник на 500 WEST PEACH STREET. Это сообщение Вас сильно расстроило, но все-таки нужно ехать туда (на схеме H).

Прибыв на место, Вы увидите, что от дома ничего не осталось и пожарные уже заканчивают работу. Пойдите к начальнику, поговорите с ним (голова) и спросите разрешение осмотреть дом, он даст добро. Но сначала возьмите из тревожного чемоданчика в багажнике все необходимые предметы и входите в дом. В первой комнате Вы увидите фотографию на полу (в центре) и, подобрав ее ("рука"), рассмотрите. На ней Вы увидите до боли знакомое лицо DJERY BAINS со своим братом MIKI, а наверное, он и мстит за своего брата, промелькнула у Вас мысль. Пройдите в следующую комнату (вход слева вверху). И Вы увидите на полу пиктограмму, возьмите пробы крови с помощью скребка в центре ее. Выходите из здания, положите в чемодан в багажнике все предметы и, сев в машину, следуйте в управление. По дороге Моралес снова захочет поговорить по телефону. Вы тоже выйдите из машины и войдите в помещение по вербовке армейских кадров (надпись на двери ARMY). Покажите сидящему там офицеру свое удостоверение и покажите фотографию найденную в доме - с братьями. Он с готовностью согласится помочь Вам и выдаст всю имеющуюся информацию о них на принтер. Возьмите эту бумагу с устройства ("рука" на бумагу справа) и, выйдя из помещения и сев в машину, продолжайте следовать в управление.

Прибыв на место, поднимитесь на второй этаж, и зайдите к психотерапевту и дайте ему данные, полученные от военных (взять файл и навести на врача). Он, прочитав все, даст полный психологический портрет MIKI BAINS, который оставляет желать лучшего.

Вы, наверное, уже заметили на фотографии адрес на подпорке дома, где был сделан снимок, - 522 WEST PALM STREET (на схеме буква F). Туда Вам и нужно ехать.

Подъехав к дому, попробуйте войти в него, но Вам никто и не думает открывать. Не вздумайте подниматься по ступеням справа от дома и очень уж настойчиво ломиться в дверь. Лучше всего поехать в суд и взять ордер на обыск. Так и сделайте.

Войдя в здание суда, поговорите с судьей и покажите сначала фотографию братьев BAINS, а после разрисованную пиктограммой газетную вырезку с Вашей фотографией (NEWS CLIPPING). Выслушав Вас, судья выпишет ордер и положит его на стол. Берите его оттуда ("рука" на бумагу) и возвращайтесь назад к дому. Попробуйте еще раз войти в дом с ордером на обыск, но и на этот раз Вам это сделать не удалось. Что же, остается взломать дом и захватить находящихся в нем преступников силой. Но необходимо разрешение, а его можно получить в суде. Но сначала следуйте в полицейское управление, зайдите в отдел улик и сдайте все накопившиеся у Вас за это время улики в дело под номером 199144: фотографию братьев, пакетик с субстанцией из сгоревшего дома, предметы оккультизма (книжку и кольцо). Сделав это, садитесь в автомобиль и следуйте в суд за разрешением.

И, поговорив с судьей, попросите разрешить использование спецслужб и тяжелой бронетехники. Вот разрешение лежит на столе, берите его и возвращайтесь еще раз в дом по адресу 522 WEST PALM STREET.

Прибыв на место, Вы увидите большое количество полицейских и техники. Поговорите со старшим из них ("голова" на полицейского) и, определив принципы взаимодействия, берите пистолет в руки (взять пистолет из чемодана и навести на SONNY, появится мишень, ее-то и нужно наводить на преступников и производить выстрел нажатием на левую клавишу "мыши"). Начинайте штурм. После того, как

танк взломает дверь, входите в образовавшийся пролом с пистолетом наготове. Будьте внимательны: слева вскоре появится один из преступников с пистолетом и его необходимо уничтожить одним выстрелом. Когда Вы это успешно сделаете, из правого угла появится еще один преступник, но уже с поднятыми руками. И Вы должны зайти за него и надеть наручники (наручники на бандита). Подоспевший полицейский уведет его. А Вы осмотрите комнату и очень внимательно кровать. Поднимите подушку, ближайшую ко входу ("рука" на нее), и под ней будет лежать пульт дистанционного управления к телевизору, подберите его. Выберите восьмую программу на пульте (из чемодана взять пульт и навести на телевизор и нажать на восьмую кнопку). В камине откроется потайная дверь, и Вы решаете войти туда и все исследовать. Но наш Вам совет: перед тем, как это сделать, сохраните игру, так как борьба с преступниками в незнакомом подвале дело небезопасное.

Возьмите в руки пистолет и входите внутрь. Пройдите сначала в правый верхний угол, а затем назад в левый верхний. И в это время из-за бочек (в правом нижнем углу) появится преступник. Вы должны выстрелить первым, если не успели, то погибните. И вот Вы сделали это, но что такое - вошла Моралес и, подобрав пистолет преступника, навела на Вас: хочет убить и отомстить за смерть ее любимого MIKI. Но в самый критический момент появился полицейский и уничтожил последнего члена банды, внедрившегося в полицию. После завершения операции Вы поехали в госпиталь к Марии. Она к этому времени пришла в сознание и сообщила очень радостное известие. У Вас будет малыш. Узнав об этом, Вы несказанно обрадуетесь за себя, Вашу жену и будущего малыша. На этом третья часть приключений заканчивается, а мы будем ждать продолжения этого сериала.

POLICE QUEST 4: OPEN SEASON

Фирма - SIERRA ON LINE. Год выпуска - 1993.
Монитор - VGA, SVGA. Размер - 21 Mb.

Эта игра является продолжением серии POLICE QUEST, которая рассказывает о работе полицейского в городе LOS ANGELES. Но в этой части мы уже не встретимся с полюбившимся уже нам персонажем SONNY BONDS, а также эта игра происходит в реальном масштабе времени; в ней Вы не будете больше играть в роли полицейского который каждый день может менять направление своей работы. Здесь Вы, как детектив JOHN CAREY, будете расследовать загадочные
убийства полицейских, а также мирных жителей города.

Эта игра, в отличие от других частей POLICE QUEST 4,очень насыщена количеством происходящих событий и выполняемых действий. Герой предыдущих частей SONNY BONDS, является полицейским другого типа, он делает вещи, которые выполняются в реальной жизни. У него также была жизнь и вне работы, он сначала познакомился с девушкой, которая впоследствии стала его женой. Она также была главным персонажем предыдущих частей. В то время как персонаж этой части JOHN CAREY ночью исчезает, и возвращается только следующим утром, готовый далее выполнять свои обязанности. Чтобы получать информацию, Вы должны посещать много мест; за всеми результатами исследований Вы должны будете ходить самостоятельно, ничто не будет приходить к Вам автоматически. Если вы сделаете неправильное перемещение в некоторых моментах - будете уничтожены. В игре имеется большое количество ловушек, поджидающих Вас. Вы должны доверять не всем встреченным людям, и уметь узнавать у них любую новую информацию, которую они знают.

В этой части фирма SIERRA использовала современную технологию для изображения героев и объектов в игре - цифровое изображение. А также использовала образы реальных актеров Голливуда, чтобы исполнять роли персонажей в Police Quest 4,так же используется мультипликация.

Хорошо подобрано музыкальное оформление и звук, которые могут использоваться одновременно. Все это придает эффект реализма, который имеет важное значение в этой игре. В общем эта часть серии POLICE QUEST длинная, и необходимо совершить большое количество действий, чтобы пройти ее. Это серьезная игра для энтузиастов QUEST.

А теперь скажем несколько слов об управлении игрой. Детектив JOHN CAREY перемещается и выполняет действия с помощью "мыши", в соответствии с выбранной пиктограммой. Левая клавиша выполняет выбранные Вами действия, а правая последовательно выбирает все используемые пиктограммы. Переведя курсор "мыши" вниз экрана, Вы войдете в основное меню. Когда курсор будет изображен в виде полицейской машины - действия будут происходить автоматически, и Вы не сможете ничего делать.

Перед началом игры, Ваше следующее меню для выбора действия будет окрашено в красный цвет:
INTRODUCTION - посмотреть заставку перед игрой;
PLAY GAME - начать игру с самого начала;
RESTORE GAME - восстановить ранее сохраненную игру;
CREDITS - информация о создателях этой части серии;
INSTRUCTIONS - информация, куда можно обратится при возникновении сложностей с этой игрой;
QUIT - выход из игры в DOS;

В этой игре используются следующие пиктограммы и другие дополнительные возможности:
ЧЕЛОВЕК - движение.
ГЛАЗ - смотреть, может появляться увеличенное изображение предметов.
РУКА - брать и использовать предметы.
КРУГ - разговаривать, может появляться список задаваемых вопросов, лучше всего задавать все предлагаемые фразы, так как невыполнение этого может привести расследование в тупик.
КВАДРАТ - указывает, какой предмет используется.
СУМКА - какие предметы можно использовать, имеет дополнительные возможности;

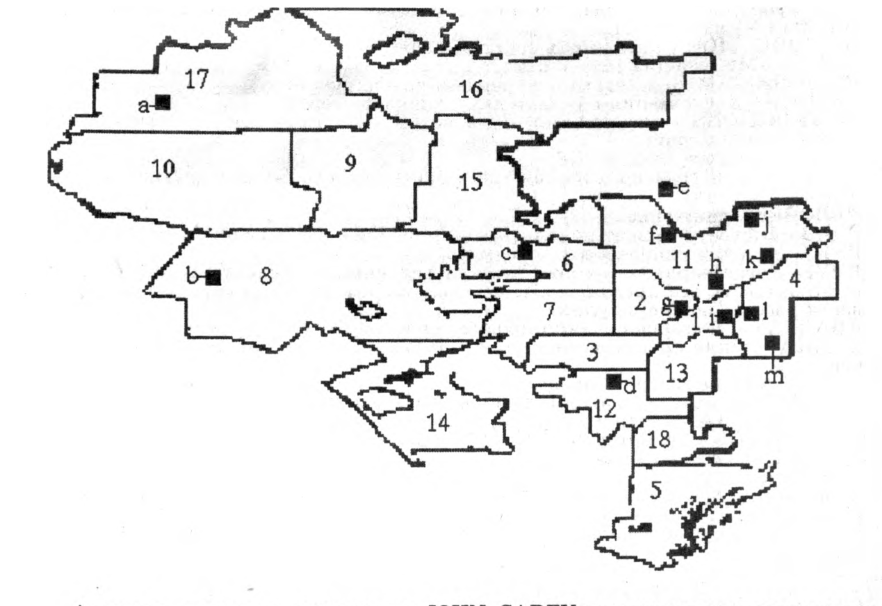
ГЛАЗ - посмотреть предмет.
РУКА - использовать, включить, выключить или открыть предмет.
СТРЕЛКА - взять предмет, он помещается в квадрат.
ВОПРОС - посмотреть, что обозначают команды.
ОК - выйти из меню.
Стрелки вверх и вниз - перемещение в списке предметов.

MAP - карта города (рисунок 1), красными точками отмечены места, куда Вы можете попасть на своем автомобиле. Подведите курсор в нужную Вам точку, пока не появится красная надпись, и нажмите левую клавишу "мыши"- Вы окажетесь в этом месте.
РЫЧАЖОК - дополнительные функции.

SAVE (F5) - сохранить игру в одном из файлов.
REPLACE - записать.
DELETE - уничтожить.
CHANGE DIRECTORY - изменение директории.
CANCEL - продолжить игру.
RESTORE (F7) - восстановить игру из файла.
RESTART F9) - старт игры сначала.
QUIT - выход из игры.
PLAY - продолжить игру.
ЗНАЧОК - о создателях игры.
ВОПРОС - посмотреть, что обозначают команды.
3 ШКАЛЫ: "+" - увеличение, "-" - уменьшение.
SPEED - скорость перемещения.
VOLUME - звук.
DETAIL - детализация картинок.

ВОПРОС - посмотреть, что обозначают команды.
SCORE - показывает, какое количество очков набрано.
ЗЕЛЕНАЯ КНОПКА - при нажатии на эту кнопку, в нижней части экрана будет постоянно находиться основное меню с пиктограммами и дополнительными функциями.
КРАСНАЯ КНОПКА - при нажатии на эту кнопку, основное меню будет появляться только в тех случаях, когда Вы переведете курсор "мыши" в нижнюю часть экрана.

a - DEVONSHIRE - DENNNIS WALKER'S PLACE - ДОМ WALKER.
b - WEST LA AREA - YO MONEY'S ESTATE - ДОМ YO.
c - HOLLYWOOD AREA - HOLLYWOOD AND VINE - СТРИПТИЗ-БАР.
d - 77TH STREET - SOUNT CENTRAL LA - МЕСТО УБИЙСТВА HICKMAN.
e - HORTHEAST AREA - GRIFFITH PARK - ПАРК.
f - HORTHEAST AREA - THIRD EYE THEATER - КИНОТЕАТР.
g - PAMPART AREA - SOCIAL SERVICES OFFICE - СОЦИАЛЬНЫЙ ЦЕНТР ЗДОРОВЬЯ.
h - HORTHEAST AREA - SHORT STOP BAR - БАР.
i - CENTRAL AREA - PARKER CENTER - ПОЛИЦЕЙСКОЕ УПРАВЛЕНИЕ.
j - HORTHEAST AREA - HICKMAN'S HOUSE - ДОМ HICKMAN.
k - HORTHEAST AREA - LA POLICE ACADEMY - ПОЛИЦЕЙСКАЯ АКАДЕМИЯ.
l - HOLLENBECK AREA - LA COUNTRY MORGUE - МОРГ.
m - HOLLENBECK AREA - IMPOUND LOT - СТОЯНКА НЕВОСТРЕБОВАННЫХ МАШИН.



А теперь, вместе с детективом JOHN CAREY,преступим к расследованию множества преступлений, которые будут происходить в четвертой части серии POLICE QUEST.

Поздним вечером Вас вызвали на место преступления, прибыв на улицу в южной части LOS ANGELES, Вы увидели труп Вашего бывшего партнера Hickman, который работал в одном из подразделений полиции под прикрытием. Сначала Вы расспросили всех полицейских, охранявших место преступления, но не узнали ничего интересного и только получили рапорт о предварительном осмотре от одного из них. А теперь необходимо опросить свидетелей, показав свой значок ближайшему стоящему парню (взять в предметах и навести на человека) и расспросить его. Но и он ничего не сказал необходимого, на всякий случай, Вы записали его показания в записную книжку (взять в предметах и навести на человека). После этого, Вы также расспросили второго парня, стоящего у забора, и занесли его показания в блокнот.

Для более тщательного осмотра, нужно взять из багажника тревожный чемоданчик. Возьмите ключи от машины и откройте ими багажник (навести на машину). И оттуда возьмите чемодан. Подойдите к трупу и зарисуйте его расположение к себе в записную книжку, после этого из чемодана, предварительно открыв его (в предметах навести на него пиктограмму "рука"), достаньте мел (белого цвета) и обведите труп и посмотрите на него. Внизу Вы увидите окурок, который также необходимо обвести мелом. А теперь попросите фотографа CHESTER, стоящую слева у стены, сфотографировать труп (просто поговорите с ней). При дальнейшем осмотре, Вы заглянули в мусорный бак, стоящий слева у стены. Там Вы обнаружили труп мальчика, изрешеченный пулями. Попросите CHESTER сфотографировать и второй труп. На стене слева Ваше внимание привлек странный знак, нарисованный красной краской - это было похоже на отличительный знак одной из банд. Посмотрите на него и зарисуйте этот знак в блокнот. И попросите CHESTER сфотографировать эту надпись.

Когда Вы все это сделали, прибыли работники морга и увезли оба трупа. Утро было испорчено, и Вы отправились на доклад к своему начальнику.

ПОНЕДЕЛЬНИК 5.30 УТРА.

После разговора с начальником о загадочном убийстве, выйдите из кабинета ("рука" на дверь). Сев за свой рабочий стол ("рука" на стол справа посредине), Вы открыли левый ящик и достали оттуда фотографию. Посмотрев на нее, Вы увидели в углу номер телефона 8-8326 и надпись "GUNNER", позвоните по этому номеру, но на том конце никто не поднимет трубку. В правом ящике лежат формы 3/14,для записи информации о месте происшествия. Возьмите одну из них и перенесите в нее все утренние записи из блокнота с места преступления (в пред-

метах взять блокнот и навести на форму). Справа на столе лежит записка, прочитав ее (сначала необходимо взять и после в предметах посмотреть на нее), Вы узнаете, что в среду в полицейской академии состоится экзамен по стрельбе.

Встав из-за стола, отдайте своему помощнику HAL заполненную форму 3/14 и рапорт полицейского о предварительном осмотре места преступления. А также расспросите его, какая поступила информация об этом деле. Этот разговор немного прояснил ситуацию.

Вы решаете съездить в морг и расспросить о вскрытии трупов. Пройдите в дверь слева вверху и идите к лифту. Нажав на кнопку ("рука") и вызвав лифт, войдите в него и нажмите нужную кнопку. В управлении можно посетить только четыре места.
"B" - лаборатория судебно-медицинской экспертизы.
"L" - первый этаж, выход из помещения.
"3" - третий этаж, помещение офицеров следственного отдела.
"4" - четвертый этаж, отдел регистрации вещественных доказательств.

Спуститесь на первый этаж и, пройдя вправо, выйдите из управления, вниз. У выхода стояла репортер местного телевидения KRISTY BILDEN и снимала репортаж об этом деле. Вы хотели пройти мимо, но она мешала пройти задавая вопросы. У Вас не было желания отвечать ей, и Вы оттолкнули ее в сторону ("рука" на нее).

Следуйте в морг. Прибыв на место, войдите в здание ("рука" на дверь слева впереди). Покажите значок SHERRY MOORE стоящей на входе и идите вперед. Пройдите к доктору SAM NOBLES, который заканчивает вскрытие и расспросите его о результатах (последняя фраза в вопросах выход из этого меню). Получив необходимую информацию, в частности, о частом употреблении снотворного и о клее в глазах трупа.

Выйдите из здания и следуйте к дому HICKMAN, чтобы поговорить с семьей погибшего. Постучите в дверь ("рука") и поговорите с дочкой погибшего. Войдя внутрь, выразите соболезнование KATHERINE HICKMAN. Но после Ваших вопросов, у нее началась истерика, и Вы вышли из дома оставив ее одну. Через некоторое время вновь вернитесь в дом и расспросите KATHERINE о последних днях ее мужа. Вы узнали много интересного, в частности, подтвердилась экспертиза об употреблении в последнее время большого количества снотворного. Посмотрите в стенном шкафу ("рука" на дверь слева), в костюмах ROBERT, может найдете что-то необходимое. И действительно, Вы обнаружили бутылочку со снотворным и положили ее себе в карман. Попрощавшись с KATHERINE, Вы вышли из дома и проследовали на место преступления на 77TH STREET.

Пройдите вперед по улице. На стене Вы увидите уже знакомый знак преступной банды. Посмотрев на стену внимательно, Вы обнаружили пули. Чтобы их достать, сначала необходимо поддеть ножом (взять из чемоданчика), и после этого сложить в пластиковый пакетик для улик (также взять из чемодана и навести на отверстия от пуль), чтобы отдать на экспертизу.

Возвращайтесь в полицейское управление. Мимо охранника можно пройти только с удостоверением приколотым к костюму (взять в списке предметов и навести на себя). Пройдите вперед и вправо, поднимитесь на лифте на четвертый этаж и отдайте пули дежурному офицеру, чтобы хранить их в стандартных условиях (SHELF STORAGE), он пообещал отправить их на экспертизу в первую очередь. После этого спуститесь в подвал и расспросите JULIE CHESTER о результатах проведения экспертиз, получив ценную информацию для дальнейшего расследования. Выйдя из управления, следуйте в морг.

Войдя в здание в первой комнате, Вы увидите на столе слева два конверта (оранжевого цвета), с вещами убитого мальчика и полицейского. Возьмите их и, выйдя из здания, Вы проследуйте снова на 77TH STREET, чтобы опросить жителей этого района, может кто-то и видел что-нибудь.

Пройдите вправо, и Вы увидите маленькую девочку, играющую с куклой. Покажите ей свой значок и поговорите с ней, это была сестра убитого мальчика, которую звали LASONDRA. Пройдите еще вправо, на ступеньках дома сидела ее мать. Покажите ей значок и также расспросите ее. Узнав немного о ее семье и окружении, вернитесь к машине и пройдите влево. Зайдите в магазин и расспросите продавщицу о происшествии, покажите ей фотографию и запишите ее показания в блокнот. Посмотрев на полки справа, увидели тюбик с клейм и подумали о клее, найденном в глазах убитого, и решили его взять ("рука" на полку справа). А также возьмите яблоко с прилавка. Расплатитесь с продавщицей (взять кошелек и навести на нее). Пройдите немного влево и увидите двух парней, танцующих на улице. Покажите им значок и, поговорив с ними, попросите позвонить Вам, если вспомнят, что-нибудь интересное. Вернитесь к дому убитого мальчика WASHINGTON. По дороге отдайте яблоко девочке. Расспросите женщину еще раз, и она скажет, что на месте преступления видели женщину в красном платье. Запишите эту информацию в свою записную книжку, в дальнейшем она очень пригодится. В конце разговора отдайте ей пакет с вещами мальчика,

взятый из морга. Вернувшись к машине, Вы вспомнили об экзамене по стрельбе и решили заехать в Полицейскую Академию и потренироваться.

Войдя внутрь, возьмите со стола слева форму 13.5.1 и, заполнив ее, отдайте дежурному офицеру. Заплатите ему за коробку патронов и возьмите ее со стола. Вам также нужны наушники, которые положил на стол дежурный, возьмите их тоже. Пройдите вправо на стрельбище. Оденьте наушники и, пройдя к мишеням, зарядите пистолет (взяв патроны навести на пистолет, эту процедуру повторять всякий раз, когда необходимо еще зарядить пистолет). Когда появиться мишень, наведите пистолет на нее и произведите выстрелы (нажатие на левую клавишу "мыши"). Результаты можно посмотреть на мишенях, которые появляются слева и справа после стрельбы. Удачно проделав все упражнения, верните наушники дежурному офицеру и выйдя из Академии проследуйте к дому Вашего друга HICKMAN.

Войдя внутрь, отдайте жене пакет с вещами, взятый из морга. Она на память подарит Вам бронежилет мужа. После этого Вы решили вернуться в управление и узнать, что же за банда оставила знак на стене.

Поднимитесь на лифте в комнату на третьем этаже и включите компьютер, стоящий на столе, справа от двери начальника ("рука" на него). Чтобы войти в базу данных, необходимо ввести свой личный номер (написан на значке): ID NUMBER - 612; и пароль, увиденный на фотографии: PASSWORD - GUNNER.

Вы увидите основное меню:
GAND INFORMATION - информация о знаках банд и их характеристика.
DMV - информация об автомобилях.
HATE CRIMES - информация о зарегистрированных преступниках.
LOG OUT - выход из базы данных.

Войдя в первый пункт и, просматривая все знаки, найдите нужный и, прочитав данные о нем, Вы поняли, что будете иметь дело с людьми, которые сначала стреляют, а после разбираются. Выключив компьютер, Вы решили немного пройтись по зданию. Вернувшись в комнату, Вы услышали, как звонит телефон на Вашем столе. Сев за стол, возьмите трубку ("рука" на телефон). Это звонил один из парней, с которыми Вы разговаривали сегодня. Он предложил встретиться на 77HT STREET и поделиться с Вами очень важной информацией. Вы оставили все свои дела и поехали на встречу.

Прибыв на место, Вы приготовились к самому худшему. Ваш знакомый вместо того, чтобы подойти к Вам, упал на землю, а из здания напротив, в Вас начали стрелять. Быстро укройтесь за машиной (пиктограмма "человек" навести вниз машины) и наденьте подаренный бронежилет. Подойдите к багажнику и, отперев его ключами, откройте замок на карабине и возьмите его. Наведите ружье на преступника и начинайте стрелять (по отметинам в доме Вы можете корректировать огонь. Если закончатся патроны, необходимо перезарядить ружье (сначала нажмите правую клавишу "мыши" и, взяв патроны, наведите на карабин) и продолжать стрельбу, пока не попадете в него. Своими действиями Вы сорвали операцию другого отдела Вашего управления, которую они готовили не один месяц. Вы раскрыли убийство мальчика, который поплатился за свое нежелание помогать банде. На этом первый день расследования убийства Вашего бывшего напарника закончился, а Вы только немного продвинулись вперед.

ВТОРНИК 9.00 УТРА.

С утра Вас вызвал начальник и сообщил, что в городе найден еще один труп полицейского, и способ убийства такой же, как и в первом преступлении. Выйдя от начальника, поговорите с HEL, чтобы узнать новую информацию по этому делу. После этого, спуститесь в подвал и возьмите назад свой пистолет, чтобы проверить, когда из него последний раз стреляли. А так же расспросите ее о последних результатах экспертизы по расследуемому делу. Когда Вы покидали лабораторию, CHESTER пригласила Вас в бар на маленький банкет.

От HEL Вы узнали, что новый труп был найден на поляне, недалеко от особняка известной певицы YO MONEY. Вы проследовали туда. Возле дома, на земле, были нарисованы очертания последней жертвы, и Вы решили описать место преступления к себе в блокнот. Подойдя к двери, осмотрите ближайшие кусты (используя пиктограмму "глаз"). И под одним из них лежала сломанная женская туфля красного цвета, поднимите ее и постучите в дверь. Покажите телохранителю полицейский значок и скажите, что хотите поговорить с хозяином. Войдя внутрь, обратите внимание на девушку в красном платье с сигаретой в руках. Вы решили взять окурок и передать его на экспертизу. В это время зазвонил телефон и отвлек внимание хозяина дома и его гостью. Когда на Вас никто не смотрит, быстро возьмите окурок из пепельницы (пиктограмма "рука" на пепельницу). Если Вас заметили за этим занятием и выдворили из дома не отчаивайтесь, стучите еще раз и поговорите с YO. Из всего разговора, Вас заинтересовал один момент - упоминание фамилии WALKER, который постоянно звонит и угрожает хозяину дома. Покажите туфлю YO и его спутнице, но они ничего не знают о ней. Вы решили немного узнать о телефонном хулигане и для этого необходимо вернуться в полицейское управление.

Поднимитесь в кабинет и, включив компьютер, войдите в третий пункт и, набрав фамилию WALKER, узнаете, где он живет и чем занимается. Запомните адрес и, выйдя из здания, следуйте туда.

Постучав в дверь, Вы увидели не очень приятного типа. Покажите свой полицейский значок и попросите разрешения войти. Внутри вся комната обвешана портретами Гитлера и свастикой, явно хозяин был не равнодушен к фашизму. Нашему разговору мешала громкая музыка работающего магнитофона, и Вы решили немного уменьшить громкость (пиктограмма "рука" на магнитофон справа). Когда Вы отвернулись, WALKER покинул помещение через балкон чисто поанглийски, не попрощавшись, а в комнату вошла девушка с ножом в руках. Нужно действовать быстро и решительно. Наведите на нее пистолет, после этого прикажите бросить нож и стать на колени, когда она выполнит Ваши команды, оденьте на нее наручники (взять в предметах и навести на девушку) и отвезите в управление.

Когда Вы поднялись в свой кабинет, то увидели мать убитого полицейского GARCIA. Вы пережили несколько неприятных минут, выслушав в свой адрес не очень приятные слова. После этого, садитесь за стол и возьмите форму 3.14 и перенесите туда свои записи из блокнота. Возьмите из ящика еще один чистый бланк этой формы. Слева на столе лежала записка. Прочитав ее (сначала возьмите со стола, а после в предметах посмотрите на нее), Вы узнали, что похороны HICKMAN состоялись в 10 часов утра, на которые Вы безнадежно опоздали. Встав из-за стола, отдайте HEL заполненную форму, и немного поговорите с ней. Включите компьютер и посмотрите, что есть на арестованную Вами девушку JAMES. Она оказывается была членом одной нацистской организации. Там упоминался также ее отец STRAUSS, Вы посмотрели, что есть в компьютере на этого человека. Получив все необходимую информацию, съездите в Полицейскую Академию и еще раз потренируйтесь в стрельбе из пистолета.

А теперь загляните к жене Вашего бывшего напарника и успокойте ее. Ей очень трудно было сегодня во время похорон мужа. Выйдя из дома, Вы поедете в бар на вечеринку. Поговорите со своими друзьями, сидящими за столом. Выпейте немного пива (пиктограмма "рука" на стакан), а также возьмите со стола соленые сухарики, лежащие в тарелке, в центре стола (в дальнейшем они могут пригодиться). В конце вечера появился Ваш начальник и испортил небольшой праздник. Вы отправились домой и просмотрели последние новости, репортера BILDEN об убийстве полицейского.

СРЕДА 9.00 УТРА.

С утра Ваш начальник сообщил еще о трех новых убийствах - это наводило на мысль, что в городе появился новый Джек-потрошитель. Вас пригласили на пресс-конференцию, в ходе которой было задано множество вопросов о серии загадочных убийств, но у Вас пока не было ответов на все эти вопросы. Когда все уже заканчивалось, с первого ряда поднялся уже знакомый Вам WALKER и напал на Вас. Необходимо действовать быстро и решительно, чтобы арестовать его по схеме примененной при аресте его подружки, но намного быстрее.

Проводив его в управление, поднимитесь к себе в кабинет, и поговорите с HEL, чтобы узнать о новых фактах по расследуемому делу. А также спуститесь в подвал и узнайте о результатах экспертизы по новым преступлениям маньяка-убийцы. Сегодня Вам предстоит экзамен по стрельбе и, не откладывая эту процедуру, Вы проследовали в Полицейскую Академию. Отличия экзамена от тренировки - в заполнении формы, нужно заполнить 3.15.0, а не 3.15.1 и патроны предоставляются бесплатно. Успешно отстрелявшись, проследуйте на стоянку невостребованных автомобилей для осмотра патрульной машины убитого полицейского.

Прибыв на место, покажите в окошечко контролеру свой полицейский значок и, поговорив с ним, узнайте кодовое слово, чтобы сказать охраннику на стоянке. Пройдите вправо и поздоровайтесь с охранником, и скажите ему кодовое слово; он Вас пропустит для осмотра автомобиля. Подойдите к машине и откройте дверь (пиктограмма "рука" на машину). Осмотрев салон, Вы обнаружили между сиденьями кусочек газеты. Возьмите его, внимательно рассмотрите (в предметах). В нем были два рекламных объявления: одно о стриптиз баре HOLLYWOOD AND VINE и второе о кинотеатре THIRD EYE THEATER. После осмотра, вернитесь к своей машине и следуйте в морг.

Пройдите к доктору NOBLES, предварительно показав значок SHERRY. Поговорите с SAM о результатах вскрытия трупов, найденных сегодня. Получив исчерпывающую информацию обо всем, Вы решили съездить в бар, о котором упоминается в рекламном объявлении.

Возле двери стоял неприглядного вида молодой человек, и Вы решили поговорить с ним. Но он не был расположен с Вами разговаривать. Войдите в бар (дверь справа). Покажите свой значок женщине, сидящей за стойкой бара, и расспросите ее об этом заведении и его посетителях. Выйдя на улицу, Вы увидели, что парень что-то делает с Вашим автомобилем. Но увидев Вас, он быстро ретировался, оставив после себя сломанное зеркало заднего вида от машины. Подни-

мите его и, сев в машину, проследуйте в парк, где был обнаружен третий труп, чтобы на месте осмотреть место преступления.

К месту преступления Вас не пускала очень злобная собака. Как же мимо нее пройти? И тут Вы вспомнили о сухариках к пиву, взятых вчера из бара. Отдайте их собаке (взять в предметах и навести на нее), взяв их, она убежит лакомиться. Пойдите к месту, огражденному лентой, и рассмотрите его. Покопайтесь в земле (пиктограмма "рука" на землю в центре). Вы обнаружили кость, которая очень напоминала человеческую. Возьмите пластиковый пакет из чемоданчика полицейского и положите в него эту кость. Необходима экспертиза Вашей находки, и Вы проследовали в управление, чтобы отдать ее CHESTER на экспертизу.

Но в лаборатории девушка не взяла кость, сказав, что ее предварительно необходимо зарегистрировать в отделе на четвертом этаже. Но прибыв туда, увидели, что там уже никого нет, а время не терпит и Вы решаете отвезти находку доктору в морг для исследования, хотя этого и делать нельзя. Спускайтесь вниз и проследуйте в морг.

Войдя внутрь, Вы не увидите милую секретаршу - она в кабинете доктора, который ее обследует. Когда она выйдет, поговорите с NOBLES и отдайте ему кость. Возвращайтесь в управление, поднимитесь в свой кабинет и заполните форму 3.14, занеся информацию о найденной кости. Отдайте заполненную форму HEL и выходите из здания.

Отправляйтесь снова в стриптиз-бар, может второй раз удастся разговорить девушку. Войдя внутрь, и сев рядом с девушкой, покажите ей сломанную туфлю. Она сказала, что ничего не знает об этом и лучше всего спросить у хозяйки заведения BARBIE. Расспросите ее о ней. Разговор утомил ее и девушка решила закурить. Возьмите со стола зажигалку и дайте ей прикурить, а зажигалку Вы машинально положите к себе в карман. Выйдя из бара, и погуляв немного по улице, снова войдите внутрь. За стойкой бара сидела уже сама хозяйка. Покажите ей свой значок и сломанную туфлю. Она сказала, что у ее девушек никогда не было такой обуви - уж очень большой размер. Поговорите с ней еще немного, расспросите о заведении и многом другом. Выйдя из здания, проследуйте в морг.

На ступеньках здания секретарша доктора уже собирается давать интервью по этому делу самой напористой репортерше города KRISTY BILDEN. Если бы не Ваше вмешательство, то информация через некоторое время была бы известна всему городу. Вечером, просмотрев новости, в которых в основном говорилось о жертвах маньяка, Вы отправились отдыхать.

ЧЕТВЕРГ 9.00 УТРО.

С утра проследуйте в морг и сделайте замечание секретарше доктора SHERRY по поводу интервью с журналисткой. После этого, поговорите с доктором и узнаете последние результаты экспертизы и, в частности, относительно найденной кости. Получив исчерпывающие ответы, и выйдя из морга, проследуйте в полицейское управление и, спустившись в подвал, поговорите с девушкой относительно результатов лабораторных исследований. От нее также узнаете, что найдена машина еще одной жертвы маньяка. Отправляйтесь на стоянку.

Покажите значок в окошко управляющему и, поговорив с ним, узнаете - какое сегодня кодовое слово, чтобы пройти к машине. Сказав сторожу кодовое слово, пройдите к машине. Но в этот раз, полицейские ничего не упустили при осмотре. Посмотрите на номер автомобиля (пиктограмма "глаз" на номер впереди машины) и запомните его. Возвращайтесь в полицейское управление и, поднявшись к себе в кабинет, включите компьютер. Войдите во второй пункт и посмотрите, кому принадлежит машина с номером E2BSY669. Она зарегистрирована за городским Центром Здравоохранения. Спуститесь вниз и следуйте туда.

Войдя в здание и, открыв рукой дверь, подойдите к дежурной, покажите значок, расспросите ее об этой машине. Она принадлежит сотруднице центра LUELLA PARKER. По описанию ее внешности, Вы сделали предположение, что ее труп был найден вчера в парке. Разговаривайте с дежурной, пока она не согласится показать кабинет PARKER. Посмотрите на стол (пиктограмма "глаз") и возьмите с него две желтые папки с последними делами LUELLA (в центре) и кассету с записью певца YO MONEY (справа). Вернитесь к дежурной и расспросите ее о PARKER и о последних делах, которыми она занималась, первое из них о стриптиз баре HOLLYWOOD AND VINE и второе о кинотеатре TRIRD EYE THEATER. Как раз эти заведения упоминались в газете, найденной в машине погибшего полицейского. Сначала посетите бар.

Войдя внутрь, поговорите с BARBIE относительно ее связи с PARKER. Она сказала, что инспекцию вызвало анонимное письмо ее бывшего мужа. Но фамилию его она отказалась говорить. Вы и не стали настаивать и вышли из здания. Зайдите в соседнюю дверь - это магазин музыкальных принадлежностей. Подойдите к хозяину (пиктограмма "рука" на него) и предложите кассету с записью YO. Он скажет, что Вы можете взять за это любой предмет из его магазина. Посмотрите на прилавок (пиктограмма "глаз") и возьмите барабанные палочки ("рука"), может и пригодятся. Выйдя из магазина, проследуйте на 77TH STREET и, открыв дверь, войдите внутрь. В мусорных баках лежала веревка, которую Вам

необходимо подобрать (баки стоят справа). Вернитесь к машине и следуйте теперь в кинотеатр, может там Вы расследуете эти загадочные убийства.

Подойдите к билетному киоску и покажите кассиру свой значок. Он Вас пригласит войти внутрь. В кинотеатре никого не было, и Вы решили осмотреться. Пройдите вправо и откройте первую дверь в женский туалет. Там, к Вашему удивлению, висело красное платье, о котором вспоминали свидетели. После подойдите к хозяину заведения MITCHELL THURMAN,который стоит за стойкой и расспросите его. При упоминании LUELLA PARKER, он даже расплакался, бессвязно отвечая, что это соседи написали письмо о его плохом отношении к собаке, а он ее очень любит. После разговора, он предложил выпить чаю и посмотреть фильм. Это предложение было, как всегда, кстати. Освежитесь чаем (пиктограмма "рука" на чашку) и пройдите в зал, в правую дверь. Как только начался фильм, Вы сразу же заснули, и Вам приснился очень странный сон - женщина в красном платье, сильно напоминавшая мужчину в парике. Проснулись Вы только, когда закончился фильм, и MITCHELL выпроводил Вас из кинотеатра. Посетите еще раз место убийства LUELLA- городской парк.

Там Вы увидели уже знакомую Вам собаку и решили набросить на нее веревку и увести с этого места. Когда Вы это сделали, собака бросилась бежать и потянула Вас за собой. Она привела Вас в один из городских кварталов и скрылась под дверью. Достаньте из чемоданчика лом и, с помощью его, откройте дверь, под которой скрылась собака. Вы попали в комнату без света и потеряли в темноте ломик. Достаньте из чемодана фонарик и включите его (навести в темноту и нажать левую клавишу "мыши"). Осмотритесь вокруг и справа Вы увидите закрытую дверь. Достав из чемодана скальпель, попробуйте им открыть замок (слева в центре двери) и это Вам удалось. Открывайте дверь (пиктограмма "рука" на замок) и попадете на лестницу. Чтобы не попасть в неприятность, Вы решили посмотреть: что же твориться за дверью? Для этого: нанесите клей на барабанную палочку (в предметах взять клей и навести на палочку) и приложите к ней зеркало. Когда примитивный перископ будет сделан, Вы посмотрите с его помощью в дверную щель и ничего опасного не обнаружите. Смело открыв дверь, Вы окажитесь на чьей-то кухне. Осмотревшись, загляните в холодильник. О боже!- На верхней полке лежала отрезанная человечья голова. Вы записали о своей находке в блокноте и подумали, что будете иметь дело с очень опасным маньяком и нужно быть предельно осторожным.

Нужно пройти влево для обследования этой квартиры, но на проходе сидит собака и не пускает дальше. Чтобы избавиться от нее, дайте ей таблетки снотворного (в предметах, в пузырьке). Проглотив таблетки, собака заснет и освободит проход. Пройдите в конец коридора и загляните в правую комнату. Слева Вы увидели стенной шкаф и заглянули внутрь. На полу лежала красная туфля, которая составляла пару найденной Вами на месте преступления. Вы и это записали в свой блокнот. Отогнули коврик, лежащий на полу (пиктограмма "рука") и обнаружили потайной ход. Спустившись вниз, Вы обнаружили дверь и, войдя в нее, попали в уже знакомый Вам кинотеатр, и поняли, кто осуществляет эти преступления. Осталось самое малое - поймать его. В зале Вы увидели женщину, которая крепко спала. Вы попытались ее разбудить (пиктограмма "рука" на нее), но ничего не получилось. Пройдите в холл кинотеатра (вперед) и там тоже никого нет.

Посмотрите все банки с напитками. В одной из них, из-под Колы (на левой полке сверху, крайняя справа), Вы обнаружили ключ (в предметах на банку навести пиктограмму "рука"). Вернитесь снова в зрительный зал. Вы увидели, как MITHELL, переодетый в красное платье, уносит свою очередную жертву. Подбегите к двери, за которой скрылся убийца, и попробуйте ее открыть найденным ключом, но он не подходит. Попробуйте открыть и правую дверь, но в это время в зале гаснет свет. Достаньте фонарик и включите его. Перед Вами появился THURMAN и нанес удар, от которого Вы сразу же отключились.

Через некоторое время, когда очнулись, увидели перед собой охраняющую Вас собаку, а в карманах ничего не оказалось, чтобы избавится от нее, поднимите резиновый мячик, лежащий впереди, и выбросите его в окно. Собака бросилась за ним и оставила Вас в покое. Пройдите на кухню и снова посмотрите в холодильник. Голова лежала на месте, но в рот ей была неизвестно зачем засунута Ваша зажигалка. Возьмите ее и пройдите в коридор. Зайдите в первую дверь слева, Вы оказались в ванной комнате. Откройте ящик слева от Вас и достаньте из него баллончик с горючей жидкостью. Сделайте из имеющихся у Вас предметов, что-то напоминающее огнемет (в предметах взять зажигалку и навести на баллон). Теперь у Вас есть хоть какое-то оружие. Пройдите по коридору вперед и войдите в правую дверь. Перед вами предстала ужасная картина,- как маньяк-убийца разделывается со своей очередной жертвой. Когда он Вас увидел, то тут же бросился за Вами, но Вы успели навести на него свое примитивное оружие и поджечь его.

Так Вы избавили город от нового Джека-потрошителя и получили за это от своего начальника награду и повышение по службе.

Фирма - DREAM FORGE/SSI. Год выпуска - 1994.
Монитор - VGA. Размер - 16.1 Mb.

1. ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ

Процессор: 386
RAM: 4 Mb
Мышь: необходима
ВНИМАНИЕ! Играйте при минимальной конфигурации (т.е. без QEMM, EMM)

2. ПРЕДИСЛОВИЕ

Игра построена на основе книжного сериала "Ravenloft". Чтобы Вам было понятно, о чем идет речь, я перескажу (упрощенно, разумеется) содержание первой книги сериала, в которой и дается вся история Баровии.

Баровия - маленькая область не названного в книге королевства. Одно время ею правил тиран, но потом его войско было разгромлено и сам он погиб от руки победителя. Победителем был граф Штрад фон Зарович. У Штрада был младший брат, собиравшийся стать главным священником (его точный титул не упоминается в книге) Баровии. Братья жили в любви и согласии до тех пор, пока младший вдруг влюбился в беззвестную девушку и решил на ней жениться. Как всегда бывает, старший брат, увидев невесту, тоже влюбился в нее. Однако, он не обладал ни молодостью, ни красотой младшего брата. В результате Штад заключил договор с неизвестной Силой Тьмы и превратился в вампира, убив для этого своего брата.

Когда невеста узнала о случившимся, она в ужасе перед графом предпочла прыгнуть со стены замка вниз в невесть откуда появившийся туман. В ярости Штрад убил всех обитателей замка Равенлофт. В ту же ночь туман окружил Баровию, навсегда отрезав ее от внешнего мира. Баровия превратилась в игрушку Сил Тьмы, которые время от времени похищают созданий из других миров (как правило, злодеев) и переносят их в Баровию на потеху Штраду. Правда, иногда попадаются гости, которые Штраду не по зубам. Например, однажды к нему угодил лорд Сот, рыцарь Черной Розы, но это другая история, к игре отношения не имеющая.

Невеста младшего брата Штрада по имени Татьяна, провалившись сквозь туман, попала в Забытые Страны (в тот самый город Вотердип, где происходит действие игры Eye of the Beholder 1). Во время путешествия она лишилась рассудка и попала в сумашедший дом. В этот самый сумашедший дом частенько заглядывал местный вампир Яндер (в отличие от Штрада, вампиром он стал по неволе). Влюбившись в Татьяну, после ее смерти он в ярости потребовал от Сил Тьмы позволить ему отомстить тому, кто довел девушку до такого состояния. Волшебный туман переправил его в Баровию, где он познакомился с священником Сашей и вдвоем они нанесли Штраду удар при помощи святого символа Владыки Зари. Штрад, правда, умер не до конца, а вот Яндер нашел наконец свою смерть, взглянув на восход солнца.

Это конечно очень сжатое изложение, но, в сущности, я его даю просто в качестве вступления.

3. СЮЖЕТ ИГРЫ

Вы и Ваш спутник (или спутница, в зависимости от того, кого создадите) - боевые товарищи Делта, владыки Элтуреля. Вы как раз возвращались в его замок, когда на Делта было совершено нападение и его символ власти - амулет Хелма - был похищен, а сам он и его проидворный маг были ранены. Вы клянетесь, что не вернетесь к нему без амулета, и Ваши приключения начинаются.

4. УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ

Все то же самое, как и в сериале "Eye of the Beholder".

5. СОЗДАНИЕ ГРУППЫ

В отличие от знаменитого Eye of the Beholder, в данной игре не нужно кормить персонажи (слава Богу!), поэтому присутствие клерика не обязательно. Конечно, он способен защищать персонажи, но не очень силен в нападении.

Вор в игре не нужен совершенно. Все замки открываются только определенными ключами, которые Вам придется искать. Боец же из вора, как из Вашего покорного слуги балерина.

Ввиду всего выше перечисленного, я рекомендую создать группу из человека-паладина и эльфа-мага.

Почему?

Вам обязательно нужен здоровенный мужик, который будет стоять впереди, принимать удары врага на себя и тащить большую часть поклажи. Паладин - воин-элита. Он может носить любые доспехи и сражаться любым оружием. Кроме этого, он набирает большее число хит-пойнтов при повышении уровня опытности, чем простой боец. К тому же, паладин способен немного приколдовывать на высоких уровнях.

Теперь маг. Чтобы выиграть эту игру, Вам фактически нужно суметь победить всех, с кем Вы встретитесь. Лично я исповедую принцип "Победа над врагом путем превосходства в огневой мощи". Огневая мощь в этой игре-магия, и Вам нужен хорошо разбирающийся в ней спец. Маг-эльф будет набирать очки опытности гораздо быстрее мага любой другой рассы. И, что немаловажно, эльф может обнаружить потайные двери, так что, если у Вашего мага недостаточно высокий уровень для применения заклинания TRUE SEEING, не отчаивайтесь - просто идите вдоль стены, а эльф (компьютер) сообщит Вам о тайнике.

В ходе игры Вы встретите дополнительные персонажи, двух из которых Вы сможете добавить к своей группе (список этих персонажей-далее ниже). В одном месте Вам придется взять двух дополнительных персонажей в группу обязательно. При этом других дополнительных персонажей членов группы придется отчислить. Но не расстраивайтесь: в этой игре все дополнительные персонажи после отчисления из Вашей группы возвращаются на определенное место, где Вы всегда сможете найти их и завербовать снова. Это место они сами Вам укажут при расставании, просто внимательно читайте диалоги.

Теперь о самой процедуре создания. Определив класс, пол, расу, принадлежность Ваших ребят, воспользуйтесь опцией Edit и поднимите все их показатели до максимума.

6. ОБЩИЕ СОВЕТЫ

Для продвижения в игре читайте все книги и документы, на которые набредете. Они помогут понять ситуацию и дадут важные ключи для завершения игры. Однако не всегда верьте тому, что Вам будут говорить незнакомцы, особенно, если у них подозрительный вид. Кое-кто будет стараться ввести Вас в заблуждение. Если Вам будут предлагать совершить какие-либо действия, помните, что Вы служители добра и действуете соответственно.

Всегда нажимайте все кнопки и рычаги, на которые набредете. И после этого смотрите на автокарту для выявления результатов.

Не забудьте записывать все магические свитки в волшебную книгу!

7. ЛЕС В ЗАБЫТЫХ СТРАНАХ

Вы начинаете игру здесь и не сможете ничего сделать, пока не сразитесь с убийцей. С ним Вы расправитесь без особого труда. Прочтите записки, которые обнаружите у него. Из них выходит, что убийца оказался на самом деле хорошим и украл святой символ Хелма, чтобы уничтожить силы зла в лице графа Штрада фон Заровича.

Подберите все предметы: бумаги, амулет Хелма, сердце и Перст Управления - и Вы будете похищены странным туманом в страну Баровию. Предметы, подобранные Вами, тоже похитят.

8. СВАЛИЧЕСКИЙ ЛЕС

Вы оставлены в этом лесу волшебным туманом. Поблизости бродят гоблины и ворги - громадные волки. Поблизости в плену у гоблинов содержится купец, который, если Вы его освободите, попросится к Вам в группу (соглашайтесь - это самый хороший боец из всех дополнительных персонажей в игре).

Недалеко от Вас стоит хижина (Вам надо пройти на запад от того места, где Вас оставит туман, совсем немного, чтобы увидеть ее). В ней всегда можно отдохнуть и восстановиться после боя. Как следует осмотрите ее и Вы заметите люк в подпол, который открывается нажатием на белый камень в стене рядом. Откройте люк и исследуйте подпол. Здесь Вы найдете кое-какие лечебные изделия и кинжал убийцы. Если у Вас есть маг, вооружите его этим кинжалом (это лучшее оружие для мага до тех пор, пока не найдете магический кинжал для метания и жезл для нанесения ударов, но это будет еще не скоро).

Туман вокруг леса ядовитый, и Вам не удастся пройти сквозь него без особого снадобья, которое могут дать только цыгане (в Баровии их называют "Вистани"). Когда обойдете весь лес и подберете все предметы (они разбросаны по нескольким местам), отправляйтесь в путь по Старому Сваличскому тракту.

9. СТАРЫЙ СВАЛИЧЕСКИЙ ТРАКТ

Исследуйте тракт как можно более полно. Вокруг много волков и бригандов. Во время одной из стычек с бригандами один из них упадет к Вашим ногам и будет умолять о пощаде. Поскольку Вы - люди благородные и милостливо позволите ему унести ноги, он сообщит Вам о секретном лагере бригандов.

Двигаясь по дороге, Вы повстречаете Вистани, который расскажет Вам о снадобье, позволяющим пройти сквозь туман, и скажет Вам, что встретится с Вами позже в городке на постоялом дворе под названием "Кровь на Вине".

Рядом с этим Вистани Вы увидите черный камень, а рядом с ним рычаг в стене, открывающий потайной проход. Если Вы ранее говорили с бригандом, один из Ваших персонажей обратит внимание на камень автоматически.

За потайным проходом много теневиков (Darklings), с которыми Вам придется разобраться. Будьте осторожны, они дерутся отравленным оружием. Применяйте магию на расстоянии. В лагере теневиков Вы найдете много оружия и отличную адамантитовую кольчугу.

Внимание! Где-то здесь, если память мне не изменяет, Вам попадутся особые стрелы, убивающие нежить (Arrow of SLay Undead).

Возьмите их с собой обязательно, но ни в коем случае не применяйте. Каждая из них способна убить одну нежить, какой бы крутой та не была. Во второй половине игры в замке Равенлофт Вам встретится исключительно неприятные противники големы зомби. Против них стоит применить эти стрелы. Подробнее об этом мы поговорим ниже.

Старый Сваличский тракт проходит прямо через городок. На севере он приведет к воротам замка Равенлофт, а на юге упрется в закрытые ворота.

10. ГОРОДОК БАРОВИЯ

Место большое, так что исследуйте его хорошенько. В некоторые дома Вы не сможете попасть. В других Вы найдете много полезных вещичек и оружия, а также встретитесь с бригандами и какими-то уродами по прозвищу Broken Ones.

В городке Вы обнаружите дополнительный персонаж - полуэльфа-бойца, но в группу его не берите: слишком слаб. Найдете Вы и дом купца Фалкена (который сейчас состоит у Вас в отряде). В случае, если Вам придется распроститься с ним (а Вам придется независимо от Вашего желания), Вы всегда сможете найти его в этом доме.

Внимание! Запишите игру здесь, потому что в одном из домов Вы встретите призрак убитого ювелира Штробеля. Он вселится в один из Ваших персонажей и будет требовать, чтобы Вы отомстили его убийце, который сам живой мертвец и обитает на кладбище в склепе. Штробель даст Вам ключ от этого склепа, но пока попасть на кладбище Вы не сможете, а потому на некоторое время встречу со Щтробелем лучше отложить (но задание его Вам выполнить необходимо).

Посетите постоялый двор и поговорите с Вистани, который предложит Вам снадобье, позволяющее преодолеть туман за 15 монет. Монет у Вас пока нет, но Вы их найдете потом. Вистани также предложит Вам узнать свое будущее в таборе у гадалки; если Вы согласитесь, то посетите лагерь Вистани, но узнать будущее не сможете, потому что одной карты у гадалки не хватает. Она скажет, что недостающая карта у графа Штрада. После этого Вы опять очутитесь на постоялом дворе. Обратите внимание на хозяина постоялого двора Брея.

Посетите большое здание к западу от городка и Вы обнаружите много интересных вещичек, включая магические жезлы. Кроме этого, Вы найдете тут бургомистра и мага-эльфа Гролианну, пригласите ее в отряд и у Вас будет целых два мага, способных общими усилиями растереть в порошок практически кого угодно. Поговорив вежливо с бургомистром, Вы получите приглашение от графа Штрада. Прибыв в замок, Вы побеседуете с графом и получите от него печать для входа в пещеры, где, по его словам, находятся врата, способные вернуть Вас в Ваш мир. Затем Вы вернетесь в дом бургомистра. Отправляйтесь на запад в лесистый район.

11. ЛЕСИСТЫЙ РАЙОН К ЗАПАДУ ОТ ГОРОДКА

Здесь Вы повстречаете много оборотней волков и крайне неприятного характера девицу по имени Ирмгард (Irmgarde). Она скажет Вам, что лишь она способна обнаружить врата внутри пещер, так что придется брать ее с собой. А одного из дополнительных персонажей отчислить. Но это не навсегда.

Поблизости имеется еще и пещера оборотня, но оборотень всего лишь несчастный человек, жаждущий избавиться от проклятья, и Вы, конечно, пообещаете ему помочь. В городке Вы должны были найти книгу (по-моему, в усадьбе бургомистра) об оборотнях. Прочтите ее. Белый волк (первопричина) в этом лесистом районе рядом с кругом камней. Можете его убить прямо сейчас. Пока больше ничего Вы здесь сделать не можете, так что входите в пещеры рядом с тем местом, где встретили Ирмгарду.

12. ПЕЩЕРЫ

Воспользовавшись печатью графа, откройте вход. Рядом со входом вращалка, которая развернет Вас на 180 градусов (следите за компасом).

Поблизости бродит странного вида субъект, который не даст Вам идти дальше, пока Вы не возьмете его в компанию. Не забудьте запомнить место, где отчисленный Вами второстепенный персонаж будет ждать Вас (если все же забудете, то

напоминаю, что Фалкен будет ждать Вас у себя дома в городке Баровия, а Гролианна в одной из комнат на втором этаже постоялого двора "Кровь на вине"). Если Вы приглядитесь внимательно, то увидите, что Ваш новый знакомый кого-то Вам сильно напоминает, где-то Вы его видели и, может быть, даже совсем недавно. Однако пусть Вас это не волнует, после прохождения пещер он, как и Имгарда, покинет Вас. Однако, пока он с Вами, не забудьте снять с него неплохие доспехи и нацепить на Вашего паладина.

В пещерах имеются телепортеры, переносящие Вас с места на место, много скелетов и несколько костяных големов. Вот сейчас бы Вам второго мага..., но все равно Вы с ними разберетесь.

Найдите четыре нефритовых зеленых ключа и вставьте их в замочные скважины рядом с зелеными дверями в виде вихрей. Некоторые двери откроются после нажатия на рычаг.

На этом уровне две важные вещи: круглый желтый ключ (от дверей церкви) и великолепное оружие - "кинжал для метания". Ключ Вам пригодится потом, а кинжал сразу дайте Вашему магу. Благодаря этому маг сможет участвовать в бою, даже стоя в заднем ряду, кроме того, кинжал будет возвращаться обратно в руки к кинувшему его (очень красиво сделано).

Врата в юго-западном углу карты. Вы можете добраться до них, пройдя на юг и восток от начала пещер, потом продвигаться. Вам придется миновать две иллюзорные стены, прежде чем Вы дойдете до врат. Пройдя сквозь врата, Вы очутитесь обратно в лесу рядом с городком Баровией.

Как Вы поняли, граф Штрад лжец, помимо всего прочего. Соберите снова своих людей и отправляйтесь к юго-восточному углу городка.

13. РЯДОМ СО СТАРОЙ ЦЕРКОВЬЮ

Здесь бродит много гулей. Вы найдете два входа, один в здание с оранжевой дверью, другой на кладбище.

14. СТАРАЯ ЦЕРКОВЬ: ПЕРВЫЙ ЭТАЖ

Воспользуйтесь круглым ключом, который Вы нашли в пещерах, и входите. Вокруг бродят адские псы, не очень крутые противники, но магия, связанная с огнем, на них не очень-то и действует. Но у Вас теперь два мага, так что проблем не будет. Вы найдете старого священика, который застыл на месте. Пойдя на юг, а затем на запад Вы найдете зеркало, в котором заключен дух. Этот дух Вас попросит о помощи. Вот это и есть Ваша цель на этом уровне.

Идите к ступеням на западе, а затем вниз. Книга, которую Вы найдете перед ступенями, важна, и Вам надо собрать по кускам одну из ее страниц.

15. СТАРАЯ ЦЕРКОВЬ: НИЖНИЙ ЭТАЖ

Ну, это просто сходка зомби какая-то! Их тут массы (применяйте заклинания "Горящие руки"). Иногда попадаются и скелеты. Вам нужно найти четыре кусочка бумаги и восстановить вырванную страницу в книге, которую Вы нашли у ступеней наверху.

Особых проблем у Вас с ними не будет. Последний кусочек находится на юго-западном районе.

В юго-восточном районе на стене имеется выпуклость, нажав на которую, Вы откроете некоторые двери. В одной из комнат Вы найдете желтые кости. Это ученик священика с первого этажа по имени Миша. Но пока Вы с ними ничего сделать не можете. Комната к югу от того места, где Вы найдете кости, имеет иллюзорную стену, и она приведет Вас ко внутреннему помещению церкви, где Вы найдете последний кусочек страницы.

Не забудьте подобрать жезл нанесения ударов, который Вы найдете неподалеку. Это оружие мага, достающее врага из задних рядов и наносящее солидный удар. Теперь оба Ваших мага вооружены и могут драться одновременно с паладином и бойцом.

На этом уровне Вы найдете очень важный Каталог Тримии и инструкцию к нему. С помощью их Вы сможете в конце концов вернуться на родину. Кроме этого, Вам надо собрать три специальных свитка Scroll of Atonement, Scroll of Cure Desease, Scroll of Remove Curse. Эти свитки Вам нужны, чтобы излечить оборотня, которого Вы встретили в лесу к западу от городка.

Когда закончите, поднимитесь на первый этаж к зеркалу. Держа в руке книгу с собранной страницей, кликните на ней, стоя перед зеркалом, и оно треснет и выпустит дух. Идите к священнику, который снова ожил. Он поблагодарит Вас и попросит помочь оживить своего ученика Мишу. Он также даст Вам ключ от кладбища.

16. КЛАДБИЩЕ

Тут Вы повстречаете множество гулей и вампирш. Против них лучше всего применять заклинания "Горящие руки". Особенно хорошо это получается, когда

один Ваш маг колдует сразу за другим. Перед тем, как начать заходить в склепы, вернитесь в городок и отыщите дом, где находится дух Штробеля. Пусть он вселится в одного из Ваших персонажей. В его доме возьмите костяной ключ. Возвращайтесь на кладбище и проверьте склеп слева от входа. Чтобы войти, примените костяной ключ. Внутри Вы найдете Гримига, Владыку гулей. Я ожидал от него солидного сопротивления, а он отдал концы после пары "Горящих рук". В этом склепе Вы найдете жезл Возрождения. С его помощью Вы можете оживить Мишу.

Обыщите все остальные склепы и само кладбище в поисках полезных вещей и свитков мага. На кладбище Вы встретите еще один дополнительный персонаж - вора. Ну, он Вам нужен, как собаке пятая нога. Между стеной кладбища и склепом, если я правильно помню, Вы найдете еще одно магическое оружие - топорик для метания. Им вооружите одного из своих бойцов. Действует он так же, как и кинжал, которым у Вас орудует маг.

Когда закончите здесь, отправляйтесь в юго-восточный район и войдите в склеп эльфийского воина.

17. СКЛЕП ЭЛЬФИЙСКОГО ВОИНА

Это самая неприятная часть всей игры. Пока я ее прошел, я успел обозвать создателей игры такими словами, что, если бы они их слышали, у них бы уши трубочкой свернулись.

Дело в том, что перед лестницей вниз прямо напротив входа стоит банши. Убить ее или отогнать никак невозможно. Единственный способ пройти - это бить ее мечами и одновременно двигаться вперед. Мечами управляйте с помощью мыши, а движением - с помощью клавиатуры.

18. СКЛЕП ЭЛЬФИЙСКОГО ВОИНА: НИЖНИЙ ЭТАЖ 1

Поговорите с духом, и он даст Вам задание. Вы должны будете найти SIGNET и вернуть его духу, после чего он может покинуть землю и вознестись со своей возлюбленной в рай.

В восточной районе 4 телепортера. Кнопка на севере открывает доступ к 1 из них, а каждый последующий будет открывать кнопка в комнате, куда Вас перенесет предыдущий телепортер. Пометьте на карте входы и выходы этих телепортеров. Вы найдете много оружия и доспехов. Берегитесь виев, не забудьте, что они могут при успешной атаке понижать уровень Ваших персонажей. Сражайтесь с ними на расстоянии при помощи все тех же "Горящих рук".

В юго-восточном районе Вы найдете эльфийский ключ. Примените его на замок к востоку от духа.

19. СКЛЕП ЭЛЬФИЙСКОГО ВОИНА: НИЖНИЙ ЭТАЖ 2

Опять вии, спрайты и духи кастры. Против последних хорошо действует магия, основанная на холоде, и холодное оружие. Ваша задача - обойти всю карту и нажать все кнопки, на которые наткнетесь. Нужный Вам район расположен чуть правее центра и имеет семь дверей, каждая из которых открывается кнопкой.

Телепортер на юго-западном районе забросит Вас в комнату с 5-ю иллюзорными стенами (эта комната в юго-восточном районе). За одной из иллюзорных стен второй эльфийский ключ.

Наверху карты Вы наткнетесь на вращалку, неподалеку от которой будет кнопка. Нажмите ее. Где-то поблизости волшебный мешок, в который Вы можете положить все другие мешки и сундучки, а весу в мешке не прибавится. Это заметно облегчит группу. На востоке есть комната с отличной эльфийской кольчугой. А на северо-западе - медальон удачи.

Когда обойдете все и нажмете все кнопки, идите к седьмой двери. Перед ней - вращалка, в восточном углу Вы найдете замок для второго эльфийского ключа, а в следующей комнате будет искомый SIGNET.

Верните его духу и получите награду - красивые доспехи и старинный меч. Но самое главное - Вам дадут эльфийскую корону, которая Вам нужна для возвращения домой.

20. ОПЯТЬ В ЦЕРКВИ

С помощью Жезла Возрождения оживите Мишу, он Вам даст ключ к замку Равенлофт. Он попросится в Ваш отряд (все они просятся).

21. ОПЯТЬ В ГОРОДКЕ

Идите в дом Штробеля; ключом, который он Вам дал в награду, откройте замок и возьмите бесценный огненный рубин. Он Вам тоже нужен для возвращения домой.

22. ИСЦЕЛЕНИЕ ОБОРОТНЯ

Пришло время исцелить несчастного оборотня. Сначала убейте Первопричину (если Вы его еще не убили) Белого волка рядом с кругом камней. Затем примените 3 особых свитка (Atonement, Cure Desease, Remove Curse). Он даст Вам ключ к одному из домов в городке (дом этот прямо к западу от дома с люком в подземелье).

Теперь навестим графа в его замке.

23. ЗАМОК РАВЕНЛОФТ: ГЛАВНЫЙ ЭТАЖ

Ну вот, маленький балаганчик ужасов с участием виев, вампирш, Стражей Смерти и големов зомби. Последних можно убить одной волшебной стрелой, "Убивающей нежить". Но я советую приберечь стрелы для подземелий, где на Вас будет нападать не один такой голем, а сразу несколько. Пока же старайтесь драться с големами, стоя спиной к двери на следующий этаж, и при необходимости сразу отступайте на другой этаж и отдыхайте там. Големы за Вами по лестнице не последуют.

Обойдите весь уровень. Имейте в виду, что в некоторые комнаты можно попасть, только спустившись или поднявшись с другого уровня. Поэтому метьте лестницы (какие куда ведут). На востоке в главном зале Вы найдете книгу под названием "Я Штрад" и надпись на стене. В стенах на юге и на севере главного зала имеются два илюзорных прохода. За ними лежат свитки и зелья.

В юго-западном районе имеется еще одна илюзорная стена. Обратите внимание и на 4 кнопки на стене в северо-западном районе там, где летают молнии. Нажатие всех четырех кнопок открывает потайной проход сзади Вам и на Вас нападают 2 голема зомби. В этом потайном проходе имеется илюзорная стена, за которой лежит ключ окровавленной летучей мыши. Он Вам нужен.

Комната напротив кровавой надписи в главном зале приведет Вас в конце концов к серебряной башне. Поднимитесь до конца и освободите пленника, по виду он покажется мужиком солидным, но на самом деле Вы в его услугах не нуждаетесь. Тем более, что Вы всегда сможете повстречать его в том месте, которое он Вам сам назовет.

Ключ к его башне поищите уровнем выше.

24. ЗАМОК РАВЕНЛОФТ: ПРИ ДВОРЕ ГРАФА

Это еще один громадный этаж для исследований. По-прежнему помечайте все лестницы и почаще пользуйтесь заклинанием истинного зрения, потому что здесь полно илюзорных стен.

В комнате на юге Вы найдете записи Штрада, в которых он упоминает о краже двух важных некромантических артифактов у Азалина, Владыки Даркона (те самые сердце и перст управления, которые Вы взяли у убитого в самом начале игры). В этих записях Штрад упоминает и о Вас. И, главное, позволяет Вам понять, что вистани - полные крысы.

В юго-западном районе Вы наткнетесь на вращалку и еще одну илюзорную стену. На востоке Вы можете полюбоваться видом на городок с балкона замка.

25. ЗАМОК РАВЕНЛОФТ: КОМНАТЫ СТЕНАНИЙ

Ну, Вы уже наверное догадались. Опять илюзорные стены повсюду. В центре, где Вы найдете благодарственное письмо графа к Вистани, имеется иллюзорный проход в восточной стене. В этом проходе еще за несколькими иллюзорными стенами лежит ключ от башни. Здесь же еще один голем зомби.

В той же самой центральной комнате за библиотечной полкой в северной стене имеется красный замок. Откройте его ключом окровавленной летучей мыши. Он откроет путь в подземелье. Как раз перед ступенями Вы найдете еще одну вещь, необходимую для Вашего возвращения, - карту Тарроке.

В северо-восточном районе Вы найдете ступени, ведущие вверх к нескольким залам.

26. ЗАМОК РАВЕНЛОФТ: ГЛАВНАЯ И ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ БАШНИ

Ключ к ним на севере главного этажа, куда можно попасть, только поднявшись из подземелий. Идите вверх до упора и найдете пленника, которого пытает инквизитор. Освободите пленника, он скажет Вам навестить Брея (трактирщик на постоялом дворе) и сообщит Вам о Братстве. Он также посоветует Вам упомянуть о гнезде и пере и еще странную фразу.

И, наконец, он даст Вам перо, когда будет превращаться в ворона. Это перо Вам необходимо для возвращения домой.

27. ЗАМОК РАВЕНЛОФТ: ПОДЗЕМЕЛЬЕ

За дверью в южной стороне много комнат, но ничего полезного нету.

Если пойдете на север, то войдете в узкий коридор, в котором Вас будет поджидать голем-зомби. Настало время применять стрелы, так как драться с ним неудобно, а убежать некуда. Закончив с ним, поворачивайте на восток. Вы придете в

большую залу со множеством комнат и молниями, пролетающими мимо Вас (а иногда и не мимо). Сначала проверьте все комнаты, Вы найдете кольцо волшебства и свитки для мага. Держите все время наготове лук со стрелами, так как здесь бегают големы. Будет тут и одна комната, которую Вы не сможете открыть, рядом с ней будет вращалка. Спуститесь в комнаты на севере и востоке и нажмите там кнопки на стенах.

Теперь идите к этой комнате и Вас телепортируют в южный зальчик, обязательно запомните игру, прежде чем это сделать. Дело в том, что чуть дальше, в глубине этого зальчика, Вас поджидает граф Штрад и его совершенно нельзя убить. Я это знаю, потому что пробовал; подредактировав некоторые данные в спасенках я выставлял моим парням тысячи хит-пойнтов, но они все равно проигрывали. Самое плохое, что они зацикливались на драке и не желали отступать. Из-за этого я не мог вывести их из комнаты. Так что лучше оставьте этот зальчик на потом.

Отправляйтесь на постоялый двор.

28. НА СВЕЖЕМ ВОЗДУХЕ

Идите на постоялый двор и повидайте Брея, пусть один из Ваших людей держит в руке перо ворона-оборотня. Брей прикажет Вам идти в "Гордость Купца" (это здание в юго-восточном углу городка). Здесь Вы встретите любопытного господина, желающего проводить Вас на встречу со своим начальником. Соглашайтесь и Вы увидите Владыку Воронов.

29. УБЕЖИЩЕ ВЛАДЫКИ ВОРОНОВ

Вы встретитесь с весьма необычным персонажем, который расскажет Вам о Штраде и о святом символе (тем самым, которым Яндер ранил Штада (см. предисловие)).

Он расскажет Вам и о трех манускриптах, которые могут привести Вас к символу. Затем он даст Вам два ключа и специальную линзу для чтения манускриптов. После этого эти все быстренько отвалят на сторону и оставят Вас разбираться с местными ребятами.

30. КАТАКОМБЫ ПОД БАРОВИЕЙ

Два ключа, которые Владыка Воронов Вам дал; это забытый церковный ключ и рубиновый ключ от катакомб. О забытом церковном ключе мы поговорим потом, а пока перейдем к рубиновому ключу, которым Вы можете открыть дверь рядом с собой.

Катакомбы - еще одна громадная область, ждущая своего терпеливого исследователя. Внимание! Нажимайте на все кнопки, которые Вам попадутся, а некоторые придется внимательно искать на стенах.

Отправляйтесь на восток, где наткнетесь на вращалку и на местных ребят: адских псов, призраков и других столь же веселых парней. И будьте осторожны, некоторые коридоры простреливаются огненными шарами (чтобы Вам не было слишком скучно).

Вы наткнетесь на три разных замка. Изумрудный ключ лежит в северо-западном районе, сапфировый ключ - чуть левее центра карты и ониксовый ключ лежит в юго-восточном районе за иллюзорной стеной. Вместе с ним Вы найдете превосходный адамантитовый доспех и шлем армэ. В юго-восточном районе Вы найдете две иллюзорные стены, на востоке в сундучке посреди зала лежит кольцо защиты. Ониксовый замок находится в северо-восточном углу карты, а чуть позади него лестница в городок.

Вы должны на этом уровне собрать все 15 баровийских монет, на которые сможете купить снадобье вистани, позволяющее проходить через отравленный туман.

31. НА СВЕЖЕМ ВОЗДУХЕ

Вот она, хваленая свобода выбора... То ли пойти в старую церковь, то ли прорваться через туман. Но поскольку я это уже все прошел, то поведу Вас в старую церковь.

32. СТАРАЯ ЦЕРКОВЬ: НИЖНИЙ ЭТАЖ 2

Так идем в северную сторону нижнего этажа 1. Там будет иллюзорная стена, потом еще одна, за которой находятся ступени на нижней этаж 2. С помощью забытого церковного ключа откройте замок.

Тут Вы встретите много теней и все они какие-то злые. Наверное, жизнь довела. На этом уровне 6 иллюзорных стен, так что либо используйте заклинание "Истенного зрения", либо обходите стены, чтобы Ваши эльфы нашли потайные проходы. Один из пергаментов Саши Вы найдете в библиотечной комнате, другой пергамент лежит в северо-восточном углу карты. 3 в северо-западном углу.

Для некоторых дверей нужен другой ключ. В юго-восточном углу карты Вы найдете TEARDROP ключ. Кстати, в юго-западном углу лежит перчатка ловкости.

Для двух из них потребуется та самая лупа, которую Вам дал Владыка Воронов. Держите пергамент в одной руке, а лупу в другой и кликните на них. Если кратко, то в них говорится, что Вам надо идти в мрачный лес. Но сначала возьмите снадобье у вистани.

33. НА СВЕЖЕМ ВОЗДУХЕ

Идите на постоялый двор и поговорите с вистани. Он даст Вам снадобье в обмен на Ваши 15 монет. Идите к ближайшей стене из тумана, используйте снадобье и Вы сможете благополучно миновать туман.

34. ЛЕС НЕЖИТИ

Отлично! Вокруг смеркают молнии и какие то твари желают получить Вас в качестве главного блюда для своей трапезы. Все, как полагается. Инструкция Саши требует посадить 4 семечка Владыки Утра в 4-х маленьких кругах камней, расположенных внутри больших кругов камней. Но, кроме оружия, свитков и снадобий Вы обнаружите только 2 круга. Ну вот, только решили, что все кончено, ан нет: и еще одна задача. Я Вам, конечно, подскажу. Идите к телепортеру на востоке, и Вас перебросит в точно такой же лес, только теперь в большом круге камней будет еще и зеленое дерево. Вероятно, это альтернативное измерение того же самого леса. Или интентичный лес где-то далеко. Но какое нам дело до классической реальности? Здесь Вы найдете еще два семечка Владыки Утра. Опять какие-то твари будут мельтешить у Вас под ногами.

Сажайте семечки в круги и небеса разверзнутся и молния разломит дуб на две части. И Вот перед Вами святой символ.

35. НА СВЕЖЕМ ВОЗДУХЕ

Идите в замок Равенлофт, идите на этаж комнат стенаний, идите в библиотеку, спускайтесь в подземелье. Войдите в комнатку с телепортером и идите в южной зальчик.

36. ШТРАД

Вампир насмехается над Вами и злорадствует, но одновременно удивлен наличием у Вас святого символа. Штрад хитрый и у него есть встроенный телепортер, но Вам плевать и Вы поливаете его лучами святого символа.

Отдав концы, он оставляет святой символ Хелма, завершая тем самым все ингредиенты, необходимые Вам для создания Врат Тримии. Возьмите каталог (книга в коричневом переплете) в руку и кликните на ней. Вас перенесет к богу Хелму (а куда ж Вы думали попасть?). Он телепортирет Вас обратно в Элтурель.

37. ВЛАДЫКА ДЕЛТ

Владыка Делт приветствует Вас, производит Вас в герои и дает все, что Вашей душе угодно (вот это жизнь!). Можете расслабиться в ожидании следующей игры в этой серии.

Конец. С чем Вас и поздравляю. Надеюсь, Вы приятно провели время.

RAPTOR: CALL OF THE SHADOWS

Фирма - CYGNUS STUDIOS/APOGEI. Год выпуска - 1994.
Монитор - VGA. Размер - 11.8 Mb.

ЗАПУСК ИГРЫ

Перед началом игры запустите файл SETUP.EXE для того, чтобы установить тип звуковой карты (если она есть) и органы управления (клавиатуру, джойстик или "мышь").

СЮЖЕТ ИГРЫ

Сюжет у этой игры несколько неопределен и оставляет огромный простор для воображения.

Недалекое будущее. Жажда славы и богатств толкает Вас на участие в боевых действиях в качестве наемника...

УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ

После запуска игры Вы просмотрите заставку, далее попадете в главное меню. Здесь Вы можете воспользоваться помощью, нажав клавишу F1 (этой помощью Вы можете воспользоваться так же и в любой другой момент игры), и посмотреть демонстрацию возможностей Вашего оружия, нажав клавишу D.

Главное меню состоит из:

NEW MISSION - Начать новую игру (в этом случае компьютер запросит у Вас, с какого уровня трудности Вы хотите начать).

LOAD GAME - Загрузить запомненную игру.

CREDITS - Получить информацию о создателях игры.

ORDERING INFO - Полезная информация об игре (только для знающих английский).

QUIT - Выйти из игры.

Если Вы начинаете новую игру, Вам будет предложено выбрать физиономию Вашего пилота кнопкой или кликнув на фотографии "мышью" (имеются два мужских и два женских лица на выбор). Затем Вы должны ввести свое имя и позывной.

После этого Вы попадаете в ангар. Здесь Вы можете записать состояние игры на данный момент. Для этого наведите курсор на две верхние кабины (внизу появится надпись SAVE GAME). Кроме этого, имеется еще и магазинчик, расположенный под кабинами (при наведении на него курсора появляется надпись SUPPLY ROOM). В нем Вы можете купить или продать оружие для своего самолета.

Выход из ангара в главное меню - клавиша ESC или при помощи курсорных стрелок до появления надписи EXIT HANGAR.

Для того, чтобы начать миссию, наведите курсор на вход в ангар (появится надпись FLY MISSION). После этого у Вас будет возможность выбрать три сектора для боевых действий (BRAVO SECTOR, TANGO SECTOR, OUTER REGIONS).

Первый - самый слабый, третий - самый сложный. Имеется еще опция "автопилот". Она автоматически направляет Вас либо в первый по счету сектор (если это Ваш первый вылет), либо в ту часть сектора, на которой Вы остановились после предыдущего вылета.

Повышение сложности для каждого уровня выражается в увеличении числа противников, силе и скорострельности их вооружения, увеличения их жизней (то есть теперь Вам придется попасть по врагу не один раз, а скажем, два или три). Особенно хорошо это заметно на примере "боссов", поджидающих Вас перед самым окончанием очередной волны врагов.

Управление Вашим самолетом в игре осуществляется курсорными клавишами (управлять движением самолета по экрану), клавишей CTRL (огонь из всех видов оружия), клавишей SPACEBAR (управляет применением специального оружия-мегабомбы, если таковая у Вас есть) и клавишей ALT (управляет сменой выбираемого оружия по ходу полета).

Тип выбираемого оружия, задействованного в данную минуту, показывается в правом верхнем углу экрана. С правой стороны экрана показывается вертикальная графа, отображающая энергию Ваших щитов. Имейте в виду, что, хотя Ваше оружие может стрелять непрерывно в течение полета, энергия щитов будет восстанавливаться только тогда, когда не одно оружие не будет задействовано. В левом нижнем углу экрана отображается количество имеющихся у Вас в данный момент мегабомб. Их максимальное количество - 5, поэтому, если у Вас есть 5 бомб и Вы нашли в ходе игры шестую, она не будет защитываться. В левом верхнем углу экрана отображается количество имеющихся у Вас дополнительных щитов, их тоже может быть только пять. С левой стороны экрана при их наличии отображается вертикальная графа их энергии. Энергия этих щитов не восполняется. Если Вы купили ионный сканер, то при встрече с "боссом" внизу экрана появится горизонтальная шкала жизни "босса".

ОРУЖИЕ

Оно делится на постоянно действующее (Always Equipped, т.е. его не надо выбирать, оно имеется и действует всегда, независимо от всех других видов оружий), специальное (Special, также при его наличии работающее в независимости от всех других систем) и выбираемое (Selectable, в каждый момент времени Вы можете использовать только один вид из имеющихся у Вас на борту, сменить его в случае необходимости нужно специальной кнопкой, обычно ALT).

В магазинчике Вы можете купить следующие виды оружия:

<u>M621C Reaver Twin Machine Gunns</u> - спаренные пулеметы, даются Вам изначально. Не продавайте их - это оружие постоянного действия.

<u>Energy Module</u> - энергетический модуль, питающий Ваши щиты. Не советую вылетать на задание без полного комплекта (сто штук).

<u>Phase Shield</u> - дополнительный щит. На сложных уровнях игры - совершенно необходимая вещь.

<u>Ion Scanner</u> - ионный сканер. Показывает, сколько жизни осталось у "босса". Включается автоматически.

<u>Megabomb</u> - мегобомба. Уничтожает все наземные и воздушные цели на экране. На "боссов" не действует. Специальное оружие.

<u>Air/Air Missile</u> - ракеты "воздух-воздух". Действуют только по воздушным целям. Выбираемое оружие.

<u>Plasma Cannon</u> - плазменная пушка. Действует только по воздушным целям. Оружие постоянного действия.

<u>Bomb</u> - бомба. Действует только по наземным целям. Выбираемое оружие.

Air/Ground Missile - ракета "воздух-земля". Действует только против наземных целей. Выбираемое оружие.

Dumdfire Missile - "ракета для тупых". Несмотря на свое название, является весьма ценным оружием, так как поражает одновременно и наземные, и воздушные цели. Выбираемое оружие.

Micro-Missile - микроракеты. Действуют как против воздушных, так и против наземных целей. Оружие постоянного действия.

Missile Pod - ракетная батарея. Стреляет пучком ракет класса "воздух-воздух". Выбираемое оружие.

Auto-Track Mini-Gun - мини-пушка с самонаведением. Великолепное оружие, поражающее все виды целей, как на земле, так и в воздухе. Единственный недостаток - маленький калибр. Выбираемое оружие.

Power Disruptor - прерыватель питания. Вызывает отключение питания боевых систем врагов. Однако на часть кораблей противника не действует. Поражает только воздушные цели. Выбираемое оружие.

Laser Turret - лазерная башня. Более мощная версия мини-пушки с автонаведением. Однако поражает только воздушные цели. Выбираемое оружие.

Pulse Cannon - пульсирующая пушка. Мощное оружие поражающее все виды целей. Выбираемое оружие.

Death Ray - луч смерти. Очень мощное оружие, одним выстрелом способное уничтожить большую часть целей. Выбираемое оружие.

Twin Laser - спаренный лазер. Абсолютное оружие, поражающее как воздушные, так и наземные цели с одного раза. Необходимая вещь на сложных уровнях. Но стоит очень дорого. Выбираемое оружие.

Для успешного завершения миссии Вам необходимо иметь как можно большую огневую мощь на борту. Поэтому идеальный (с моей точки зрения) является следующая комбинация:

100 Energy Modules
5 Phase Shields
1 Ion Scanner
1 M621C Reaver Twin Machine Guns
1 Plasma Cannon
1 Micro Missile Launcher
1 Auto-Track Mini-Gun (очень помогает в некоторых ситуациях)
1 Laser Turret
1 Twin Laser (необходимая вещь на сложных уровнях)
5 Megabombs

СТРАТЕГИЯ ПРОХОЖДЕНИЯ ИГРЫ

Я рекомендую начать с уровня Trainig. Таким образом Вам удастся за четыре вылета скопить некую сумму денег (пятый вылет - последний в уровне Training, после чего Вы переходите на следующий уровень, а все заработанные Вами деньги исчезают якобы для погашения тренировочных издержек; но при этом все купленное Вами до пятого вылета оружие остается у Вас и таким образом имеется возможность начать нормальные вылеты с неплохим вооружением). На скопленные деньги купите самое лучшее из возможных при Вашем финансовом положении видов оружия. Это будет ракета Dumbfire. Если Вам не хватит денег, продайте все, кроме пулемета и защиты, потом Вы сможете подобрать это оружие снова.

Подобрать дополнительное (призовое) оружие Вы сможете, расстреляв определенные здания на земле или корабли в воздухе. Если хотите знать, как они выглядят заранее, загляните в меню помощи (F1).

На сложных уровнях "боссы" будут представлять собой укрепленные наземные крепости. К ним нужем особый подход. Прежде всего спаренным лазером уничтожаются пушки с самонаведением (они стреляют желтыми шарами). Затем меняйте оружие на мини-пушку с самонаведением, ставьте корабль так, чтобы остальное оружие крепости Вас не доставало, и спокойненько расстреливайте ее.

REX NEBULAR AND THE COSMIC GENDER BENDER

Фирма - MICROPROSE. Год выпуска - 1992.
Монитор - VGA. Размер - 12.8 Mb.

В дальних просторах Галактики Вы патрулируете ее просторы, и вот поступает сигнал от командира отряда явиться к нему. Прилетев на место и зайдя к нему, Вы получаете приказ отправиться на одну из планет Галактики и привезти ему кувшин, находящийся там. Но одна незадача - на этой планете почти всех мужчин натурилизовали, то есть переделали в женщин, и Ваша задача очень усложняется. Но ничего не поделаешь - приходится лететь. Вы садитесь в своей звездолет и отправляетесь на эту далекую планету. При подлете к планете Вы послали на нее раз-

ведывательный зонд. Когда до конечной цели осталось совсем чуть-чуть, Ваш космический корабль был атакован. А сделали это все те же женщины, которые управляют кораблем, атаковавшим Вас. Ваш корабль немного повредили, но этого им недостаточно и они захотели полностью уничтожить. Но корабль только сильно повредили, и, потеряв управление, Вы успеваете перебраться в спускаемый аппарат, благополучно приземляетесь на нужную Вам планету и попадаете прямо в океан. С этого момента Вы вступаете в игру и будете помогать нашему герою найти необходимый предмет.

После просмотра небольшой заставки Вам будет предложено следующее меню:

START A NEW GAME - СТАРТ НОВОЙ ИГРЫ;
RESUME LAST GAME - ВОССТАНОВИТЬ СТАРУЮ ИГРУ;
WATCH INTRODUCTION - ПОСМОТРЕТЬ ПРЕДЫСТОРИЮ ИГРЫ;
CREDITS - ИНФОРМАЦИЯ О СОЗДАТЕЛЯХ ИГРЫ;
EXIT - ВЫХОД В DOS;

После старта новой игры Вам будет предложено выбрать уровень трудности игры:

SELECT A DIFFICULT TY LEVEL:

NOVICE-EASY	- НОВИЧОК-ЛЕГКИЙ;
ADVANCED-DIFICULT	- ПЕРЕДОВИК-ТРУДНЫЙ;
EXPERT-VERY DIFFICULT	- ЭКСПЕРТ-ОЧЕНЬ ТРУДНЫЙ.

Во время игры одновременным нажатием правой и левой клавиши "мыши" Вы войдете в меню для сохранения или восстановления игры и для изменения характеристик игры.

REX NEBULAR GAME MENU:

SAVE GAME	- СОХРАНИТЬ ИГРУ;
RESTORE GAME	- ВОССТАНОВИТЬ ИГРУ;
GAME PLAY OPTIONS	- УСТАНОВЛЕНИЕ ПАРАМЕТРОВ ИГРЫ;
MUSIC IS OFF/ON	- МУЗЫКА ВКЛЮЧИТЬ/ВЫКЛЮЧИТЬ;
SOUND IS OFF/ON	- ЗВУК ВКЛЮЧИТЬ/ВЫКЛЮЧИТЬ;
INTERFACE IS STANDART/EASY	- ИНТЕРФЕЙС СТАНДАРТНЫЙ/УДОБНЫЙ;
INVENTORY STILL/SPINNING	- ПРЕДМЕТЫ НЕПОДВИЖНЫЕ/ВРАЩАЮЩИЕСЯ;
TEXT WINDOW IS STILL/ANIMATED	- ТЕКСТОВОЕ ОКНО НЕПОДВИЖНОЕ/ОЖИВЛЕННОЕ;
SCREEN FADE IS MEDIUM/FAST/SMOOTH	- ЭКРАН БЛЕКНЕТ СРЕДНЕ/БЫСТРО/ПЛАВНО;
STORY LINE IS NICE/NAUGHTY	- ПОВЕСТВОВАНИЕ ПРИЯТНОЕ/КАПРИЗНОЕ;
DONE	- СОХРАНИТЬ;
CANCEL	- ВЫЙТИ ИЗ МЕНЮ;
RESUME CORRENT GAME	- ВОЗВРАТИТЬСЯ В ИГРУ;
EXIT FROM GAME	- ВЫЙТИ ИЗ ИГРЫ;

А теперь опишем немного игровой экран. Слева показаны все команды, которые Вы будете использовать с этой игре. Для выбора подведите курсор на одну из команд и нажмите цифру 5 или левую клавишу "мыши", а затем переведите курсор на выбранный Вами объект, над которым будет совершаться действие, и еще раз нажмите левую клавишу "мыши". Ниже мы покажем все команды, которые есть:

LOOK	- ПОСМОТРЕТЬ;	TALK TO	- РАЗГОВАРИВАТЬ;
TAKE	- ВЗЯТЬ;	GIVE	- ОТДАТЬ;
PUSH	- ТОЛКАТЬ;	PULL	- ТЯНУТЬ;
OPEN	- ОТКРЫВАТЬ;	CLOSE	- ЗАКРЫВАТЬ;
PUT	- ПОЛОЖИТЬ;	THROW	- БРОСАТЬ;

Дальше показаны все предметы, которые у Вас есть. Сдвигать предметы-стрелочки вверх и вниз; дан рисунок этого предмета и какие действия над ним можно использовать. Над этим полем и под игровым экраном изображено, какие команды Вы используете, а также можно посмотреть, какие предметы есть. На местности необходимо перемещать курсор по игровому экрану и Вы увидите, что там есть.

В этой игре вы будете находить и использовать следующие предметы:

LOG - КНИГА	SHIELD MODULATOR - ЗАЩИТНЫЙ МОДУЛЯТОР
BINOCULARS - БИНОКЛЬ	BURGER - ГАМБУРГЕР
DEAT FISH - МЕРТВАЯ РЫБА	REBREATHER - ДЫХАТЕЛЬНЫЙ АППАРАТ
STUFFED FISH - ОТРАВЛЕННАЯ РЫБА	TIMER MODULE - ВРЕМЕННОЙ МОДУЛЯТОР
BIG LEAVES - ЛИСТЬЯ	POISON DARTS - СТРЕЛЫ
TWINKIFRUIT - КУСОЧЕК БАНАНА	PLANT STALK - ТРУБОЧКА ДЛЯ СТРЕЛЬБЫ
BLOWGUN - ЗАРЯЖЕННАЯ ТРУБОЧКА	BONE - КОСТЬ
BONES - КОСТИ	SCALPEL - СКАЛЬПЕЛЬ
SECURITY CARD - МАГНИТНАЯ КАРТА	AUDIO TAPE - АУДИО КАССЕТА
TAPE PLAYER - МАГНИТОФОН	GUARD'S ARM - РУКА
CREDIT CHIP - КРЕДИТНАЯ КАРТА	REPAIR LIST - ЛИСТОК С КОДАМИ
ALIEIX LIQUOR - БУТЫЛКА БРЕНДИ	TARGET MODULE - ЦЕЛЕВОЙ МОДУЛЬ
PETROX - ГАЗОЛИН	CHARGE CASES - ИЗМЕНЯЮЩИЕСЯ ПАЛОЧКИ
FORMALDEHYDE - ФОРМАЛЬДЕГИН	LECITHIN - ЛЕЦИТИН
CHICKEN - ЖАРЕНЫЙ ЦЫПЛЕНОК	REARVIEW MIRROR - ЗЕРКАЛО
POLYCEMENT - СУПЕР - КЛЕЙ	PEN LIGHT - ФОНАРЬ
DOOR KEY - КЛЮЧ ОТ ДВЕРИ	DURAFAIL CELLS - БАТАРЕЙКИ ИЗ ФОНАРЯ
PHONE HANDSET - ТЕЛЕФОН	COMPACT CASE - КОСМЕТИЧЕСКИЙ НАБОР
FAKE ID CARD - ФАЛЬШИВАЯ КАРТА	PHONE CELLS - БАТАРЕЙКИ ИЗ ТЕЛЕФОНА
FISHING ROD - УДОЧКА	FISHING LINE - ЛЕСКА
DETONATORS - ДЕТОНАТОРЫ	PADLOCK KEY - КЛЮЧ ОТ ВИСЯЧЕГО ЗАМКА
BOMBS - БОМБЫ	ID CARD - ИДЕНТИФИКАЦИОННАЯ КАРТА
CHICKEN BOMB - БОМБА В ЦЫПЛЕНКЕ	TIME BOMB - БОМБА ЗАМЕДЛЕННОГО ДЕЙСТВИЯ
BOTTLE - БУТЫЛКА	REMOTE - ДИСТАНЦИОННОЕ УПРАВЛЕНИЕ
VASE - КУВШИН	

Вы очнулись после падения в рубке управления космического корабля, у Вас с собой только одна книга. И Вы решили посмотреть, что происходит наверху. Пе-

реведите курсор на экран (LOOK AT VIEWSCREEN) и увидите приятную картинку, но через несколько секунд все испортилось. Подойдите к шкафчику (крайний слева на панели), откройте его (курсор на него) и возьмите крайний слева предмет (TAKE SHIELD MODULATOR). Спуститесь вниз (стрелка и GO указывает куда можно идти). Над картиной (прямо) будет висеть бинокль, возьмите и его (TAKE THE BINOCULARS). Откройте холодильник (слева) и возьмите из него испортившийся гамбургер (зеленый мигает (TAKE THE GLOWING GREEN BURGER)). Спуститесь вниз. Возьмите со стола предмет (TAKE THE TIMER MODULE). Слева от стола на полу Вы увидели какой-то предмет и решили взять его (TAKE THE REBREATHER), это оказался дыхательный аппарат для плавания под водой. Теперь можно подниматься наверх и выходить из космического аппарата в океан по лестнице (слева) наверх.

Выплыв из корабля, Вы увидите, что в Вас продолжают стрелять из враждебного корабля, но пули не достают Вас. Плывите вправо. На дне океана слева Вы увидите мертвую рыбу, подберите ее (TAKE DEAD FISH). Плывите дальше вниз, а затем вправо. Справа Вы увидите пещеру, но пока не подплывайте к ней близко, а сначала посмотрите, как рыбку, проплывающую мимо, проглотит какой-то неизвестный зверь. Эта участь могла постичь и Вас. Вы немного подумали и решили использовать гамбургер и мертвую рыбу. Положите гамбургер в рыбу (PUT THE BURGER IN THE FISH) и у Вас получилась отличная ядовитая рыба. Возьмите ее и бросьте в пещеру (THROW STUFFED FISH). Чудовище съест эту рыбу и погибнет, открыв Вам путь наверх. Плывите в пещеру, а потом вверх. Выйдите из воды и снимите дыхательный аппарат.

Пройдите вправо, а затем верх. Перед собой Вы увидите яму, а слева от нее - большие листья. Возьмите их (TAKE BIG LEAVES) и положите на яму (PUT). Получилась неплохая ловушка. Сделав это, идите влево. Вы увидите хижину, войдите в нее и возьмите со стола стрелы (TAKE THE POISON DARTS). Выходите из хижины и идите влево и дальше вниз. Но что это? Когда Вы шли мимо дерева, на Вас сбросили большой кокосовый орех и Вы на некоторое время потеряли сознание. Напала на Вас маленькая обезьяна, она спустилась, немного попрыгала по Вас, забрала бинокль и убежала. Очнувшись, Вы решили отыскать воришку-обезьяну, но немного позже. А сначала пройдите влево. Вы увидели еще одну хижину, рядом с которой стоит девушка. Поговорите с ней (TALK TO HER). На вопросы отвечайте N 2,1,2,3.

"I am a REAL man!"
"I'm not from this planet; I'm shipwrecked here"
"A device for measuring the anqular applied to a bolt"
"Wherever they land when I throw them from the kitchen"

Вы скажете, что Вы настоящий мужчина и потерпели крушение, а также и другие ответы. Девушка пригласит Вас в дом, а дальше Вы увидите: произойдет нечто очень интересное. Но это также будут видеть Ваши враги - девушки с космического корабля. Они решат захватить Вас и провести над Вами один из своих экспериментов. Вы сидите на кровати после приятно проведенных минут. Вставайте и возьмите из сумки справа на стене кусочек банана (TAKE THE TWINKIFRUIT). Выходите из хижины и возвращайтесь к сделанной Вами ловушке (пройдите вниз, вправо, вправо и еще раз вправо). Подойдя к ловушке, положите в нее кусочек банана (PUT THE TWINKIFRUIT ON YOUR TRAP) как приманку. Появится большая обезьяна и, прыгнув на банан, попопала в сделанную Вами ловушку, теперь она Вам не будет мешать.

Пройдите вправо. Справа на земле будет лежать трубочка для стрельбы стрелами, и Вам необходимо подобрать ее (TAKE THE PLANT STALK). А на дереве будет сидеть Ваша обидчица - обезьяна, и Вы решаете ей отомстить. Положите стрелы в трубочку (PUT THE POISON DARTS IN PLANT STALK). И Вы получили заряженную трубку (BLOWGUN). Выберите ее и слева против предмета Вы увидите функции, выберите (HOSE DOWN) и наведите курсор на обезьяну. У Вас получилась очень меткая стрельба. Обезьяна с криками упадет вниз, потеряет бинокль и убежит. Подберите бинокль (TAKE YOUR BINOCULARS). Идите влево, а потом два экрана вверх.

Вы попали в деревню и Вам необходимо подобрать кости, лежащие слева от Вас, недалеко от черепа (TAKE THE BONE) (два раза). Впереди Вы увидите какие-то объекты и часового среди них, пока туда идти рано. Поднимитесь по лестнице на строение (курсор на лестницу) и посмотрите в бинокль (выберите бинокль и справа функцию (LOOK AT), наведите на правое строение впереди). Вы увидите, как часовой будет набирать код для телепортации, запомните этот код (мы Вам будем приводить один из вариантов, но для каждой игры он разный), в нашем случае 0121. Когда спуститесь с лестницы, пройдите вперед и заходите в телепортер (справа). Наберите запомненный код (курсор на необходимую цифру) и наведите курсор на нижнюю крайнюю справа кнопку для ввода кода, крайняя слева кнопка - сброс вводимого кода, если Вы ошибетесь. Но перед этим запомните цифры над наборным полем, этот код для возвращения в это место (в нашем случае 1236). Если Вы все сделали правильно, то телепортируетесь в подземелье.

Прибыв на место, Вы обнаружили, что не одни. Девушки- охранники арестуют Вас и поведут в тюрьму, предварительно проверив Ваши карманы. Они все забе-

рут и сложат в хранилище (запомните это место). Проходя вдоль камер, Вы увидели, что в них есть и другие заключенные. И вот Вы на месте в камере. Поговорите с вашим соседом по несчастью (TALK). Выберите эту функцию и наведите курсор на левый край экрана. Отвечайте всегда первой фразой. И Вы узнаете все, что Вам необходимо, об этой тюрьме и ее охранниках, а также о месте, где Вы находитесь. Через некоторое время Вас заберут из камеры и отведут в лабораторию. Ударив дубинкой, Вас оглушат и привяжут на операционном столе. Очнувшись, поговорите с медсестрой, стоящей возле стола (TALK). Отвечайте всегда первой фразой. Произойдет небольшой взрыв и медсестра уйдет. Воспользуйтесь ее отсутствием и возьмите с соседнего стола блестящий предмет (TAKE THE SCALPEL), - это очень острый скальпель. Как только Вы это сделали, подойдет доктор и начнет разговаривать с Вами. Отвечайте всегда первой фразой. Вам предложат натурилизоваться в женщину, но Вы не очень хотите это делать. Через некоторое время Вас усыпят и Вы окажетесь снова в тюрьме.

В камере используйте скальпель и откройте решетку на дальней стене (выберите скальпель и слева функцию (PRY AIR VENT OPEN WITH THE SCALPEL) и наведите курсор на решетку). И Вам это удалось, но скальпель сломался. Залезьте в это отверстие и Вы оказались в вентиляционной трубе, проползите влево к окну, перед которым не мигают огоньки (четвертое слева). Откройте его (OPEN GRATE) и Вы попадете в комнату управления. Садитесь за монитор (курсор на него). Перед Вами два монитора. На левом внизу Вы увидите четыре кнопки, нажмите вторую слева для включения камер этого этажа. А на правом мониторе нажмите два раза красную кнопку и Вы откроете двери всех камер. Но что такое? Перед Вами появилась охранница и навела свое оружие. Вас от смерти спас Ваш сокамерник. Спасшись, пройдите два экрана вправо и Вы увидите жуткую картину: разбросанные части человеческого тела. Там Вы также найдете желтый предмет, подберите его (TAKE THE SECURITY CARD) - это магнитная карта убитой девушки. Пройдите еще немного вправо в лабораторию и возьмите у убитого человека, лежащего на столе, из руки (левой от Вас) аудио-кассету (TAKE AUDIO TAPE). Теперь идите влево, подойдя к перекрестку, пройдите еще влево и Вы увидите устройство для трансформации мужчины в женщину (GENDER BENDER), а Вам как раз это и необходимо. Становитесь на платформу (курсор в центр платформы), а дальше Вы увидите, что будет. Теперь Вы женщина и можете беспрепятственно передвигаться по базе.

Пройдите вправо к перекрестку и идите вверх. Вы попали в уже знакомое место - здесь лежит все Ваше имущество. Но сначала возьмите магнитофон со стола (TAKE THE TAPE PLAYER). На полу Вы увидели оторванную руку (под статуей) и решили подобрать (TAKE THE ARM LAYING). Положите эту руку на устройство для открывания двери (слева зеленая рука) (PUT THE ARM ON THE HAND SCANNER). Дверь откроется, и заберите все Ваши вещи, которые у Вас отобрали (TAKE) (курсор на нижнюю полку в шкафу). Пройдите в верхнюю дверь, но перед этим положите назад оторванную руку. В комнате возьмите из кармана убитой охранницы ее кредитную карту, справа от Вас желтого цвета (TAKE THE CREDIT CHIP). После этого идите все время вниз. После перекрестка Вы увидите справа мигающую вывеску и дверь для входа в бар. Вам необходимо туда зайти, но сначала Вас просканируют, женщина ли Вы. В баре для начала украдите из заднего кармана сидящей на стуле возле стойки девушки листок бумаги, может, когда-нибудь пригодится (TAKE THE REPAIR LIST). Садитесь за соседний стул и разговаривайте с барменом (TALK TO THE BARTENDER). Попросите бутылку бренди и расплатитесь кредитной картой. Ответ N 2,1,2.
"O.K. I'll take a bottle"
"Got any Venusian brandy"
"Can I put it on this credit chip"

Возьмите со стойки бара кредитную карту (TAKE THE CREDIT CHIP) и выходите из бара. Пройдите вниз и Вы увидите дверь с надписью "ARMORY". И Вам необходимо туда попасть. Используйте магнитную карту в устройство для открывания двери (PUT THE SECURITY CARD ON THE ARMORY SLOT) (справа от двери). Входите внутрь. Справа Вы увидите сундук, а в нем справа предмет, и Вам необходимо взять его - это целевой модуль (TAKE THE TARGET MODULE). Выходите из помещения и пройдите вправо. Используя магнитную карту в устройстве для открывания двери (слева от двери с надписью (STORAGE) (PUT THE CARD AGAIN TO ENTER THE STORAGE CLOSET)), входите внутрь и посмотрите на коробку слева от двери (LOOK AT THE CARTON). Возьмите из нее изменяющиеся палочки (TAKE THE CHARGE CASES). Выходите из комнаты и войдите в следующую дверь (курсор на дверь). Вы попали в лабораторию. Возьмите со стола три пробирки разного цвета с различными веществами (TAKE THE SMALL FLASKS). Красная - PETROX. Зеленая - FORMALDEHYDE. Фиолетовая - LECITHIN. Теперь Вам необходимо вставить кассету в магнитофон (PUT THE TAPE IN THE TAPE PLAYER) и включить его (выберите магнитофон и слева функцию (ACTIVATE)). Вы увидите рецепт для приготовления смеси взрывчатого вещества. В него входят 4 компонента: все три найденные вещества в пробирках и бутылка бренди. Их необходимо смешивать в определенных пропорциях и последовательности. Для каждого компьютера последовательность и пропорции будут разные. Мы в качестве примера покажем,

как было у нас. Первым необходимо бросить вещество в контексте с такой надписью:

"I'll start by adding a dash of lecithin".

Возьмите лецитин, положите его колбу (справа черного цвета) (PUT) и выберите из предложенных надписей следующую:

"Put in a dash of lecithin".

Следующим необходимо бросить вещество в контексте с такой надписью:

"O.K. drop of petrox."

Возьмите петрокс, положите в колбу и выберите из предложенных надписей следующую:

"Put in a drop of petrox".

Следующее вещество необходимо бросить, прочитав в контексте такую надпись:

"Now the alcohol; Just a splash".

Возьмите бутылку с бренди, положите в колбу и выберите из предложенных надписей следующую:

"Put in a splash of alien liquor".

И последним положите вещество, прочитав в контексте следующую надпись:

"Finally, dollop of formaldehyde".

Возьмите формальдегид, положите в колбу и выберите из предложенных надписей следующую:

"Put in a dollop of formaldehyde".

И вот взрывчатая смесь приготовлена, положите в колбу палочки и они заполнятся этой смесью. И, значит, у Вас есть две очень мощные бомбы, которые в дальнейшем Вам очень пригодятся,к ним не хватает только взрывателей. Выходите из лаборатории и возвращайтесь назад к телепортеру, откуда Вы прибыли. Пройдите два экрана вправо и идите все время вверх. Зайдите в телепортер и наберите код, который Вы видели в таком же устройстве наверху (в нашем случае 1236).

Попав на планету, идите к тому месту, где Вы разговаривали с девушкой. Пройдите три экрана вниз и три экрана влево. Подойдя к хижине, пройдите по тропинке вниз, там Вы увидите девушку и слева на костре жарится цыпленок. Поговорите с девушкой об этом цыпленке (TALK TO THE LADY).

"Seen avase any where".

"Mind if I borrow that roast chicken".

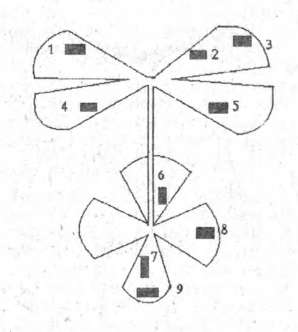
"gotta run. Bye".

Поговорив с ней, подойдите к костру и снимите цыпленка (TAKE THE CHICKEN). Возвращайтесь назад к телепортеру. Идите вниз, три экрана вправо и три экрана вверх. Войдите внутрь и наберите код для спуска вниз (в нашем случае 0121). Идите в устройство для изменения пола. Пройдите вниз к перекрестку и идите налево. Становитесь на платформу (курсор навести в центр) - и снова станете мужчиной. Возвращайтесь назад к телепортеру. Подойдя к нему, почитайте листок, который Вы украли в баре (выбрать среди предметов этот листок и слева функцию READ). Вы увидите текст с кодами, найдите в нем нужную фразу (в нашем случае текст такой: "Units 3584 and 8979 are in need of minor adjustments").

Войдя в телепортер, осуществите второй набор цифр (в нашем случае 8979). Вы попали в город ABANDONER CITY.

Пройдите влево и садитесь в машину. Все передвижения по городу только на автомобиле. Нажмите левую клавишу "мыши", когда будет GO, и начнет работать пульт управления. На рисунке показана схема этого города, а мы цифрами покажем все места в городе и в дальнейшем будем давать номер, куда Вам необходимо ехать.

1. EDURRDO'S NEWSSTAND, BUCKLUSTER VIDEO.
2. RESIDENTIAL.
3. NORTH SEA WINDOW.
4. WILLIAMS BYPASS.
5. ABOUL'S SERVICE STATION.
6. KANE LABORATORY, MACHO PROSE SOFTWARE, BARNETT MOTEL, SID'S CYCLES
7. SANDBAR RESTRURANT, POLLY'S PLEASURE DOME.
8. CITY SECURITY, EAST MAIN TENRNCE ELEVATOR.
9. THE SLEDGE MALL, SOUNT MAINTENANCE ELEVATOR.



В центре показана схема города. Красный квадрат показывает, где Вы находитесь в настоящий момент, сейчас это место под цифрой 8. Мигающий красный квадрат показывает, куда Вы можете поехать. Вверху надпись обозначает название пункта

назначения (мигающий квадрат), это место выбирается стрелками вправо и влево (курсор на стрелку), а начать движение - кнопка в правом нижнем углу экрана. Вам сначала необходимо ехать в автомастерскую (цифра 5. ABOUL'S SERVICE STATION).

Прибыв на место, Вы увидите, что вход в мастерскую перекрыла маленькая, но очень злая собачка, так что не вздумайте к ней подходить. Но для собачки нужна кость, которая у Вас есть. Возьмите одну из них и бросьте к изгороди (в правый нижний угол) (THROW THE BONE OVER THE FENCE). Пока собака занимается костью, быстренько войдите в мастерскую (вход справа вверху). Войдя внутрь, Вы увидели, что и собачка уже там. И как же от нее избавиться? И тут Вы увидели машину, подвешенную к потолку. А что если опустить ее на собаку? Подойдите к пульту управления (слева зеленая и красная кнопка). Нажмите на красную кнопку (курсор на нее) и машина опустится вниз, а нажав на зеленую, поднимите ее вверх. Испробовав механизм, бросьте кость под машину (THROW THE BONE AT THE DANGER ZONE). И, когда она начнет грызть кость, опустите машину. С собакой покончено. Возьмите зеркало со стола рядом с пультом (TAKE THE REARVIEW MIRROR). Пройдите вправо к открытому шкафу и возьмите из него предмет (слева светлый) (TAKE THE POLYCEMENT IN THE DRAWER) - это очень хороший клей. Теперь можно выходить из мастерской, садиться в машину и ехать в лабораторию KANE (на схеме цифра 6. KANE LABORATORY, MACHO PROSE SOFTWARE, BARNETT MOTEL, SID'S CYCLES).

Выйдя из автомобиля, зайдите в лабораторию (крайняя дверь слева, коричневая). Включите лазерную пушку (красный рычаг справа с самом низу) (PULL THE LEVER). Вы увидите ее в действии, а теперь положите зеркало на пьедестал, где была кукла, в зону действия луча (PUT THE REARVIEW MIRROR ON THE PEDESTAL). Вы увидите, как он пробьет два этажа в городе и уходит в небо. Выходите из лаборатории и зайдите в соседнюю дверь (MICRO PROSE SOFTWARE). На столе справа рядом с компьютером лежит фонарик, возьмите его (TAKE THE PENLIGHT) и выньте из него батарейки (выберите в предметах фонарик и после задействуйте функцию справа (DISASSEMBLE)). У Вас будут две батарейки (DURAFAIL BATTERIES). Выходите из помещения, садитесь в машину и следуйте в резиденцию (на схеме цифра 2. RESIDENTIAL).

Войдите в здание (вход справа) над ним надпись BRUCE'S. В комнате Вы увидите, как лазерный луч пробил это здание. Впереди в стене сейф, и Вам необходимо открыть его. Для этого пройдите в комнату справа и возьмите с туалетного столика (в правом нижнем углу) косметический набор (TAKE THE COMPACT CASE). Вернитесь назад в комнату и, используя набор, направьте луч на сейф (выберите косметический набор в предметах и справа функцию REFLECT и наведите курсор на луч (REFLECT THE LASER WITH THE COMPACT CASE). Луч сломает сейф, и теперь можно его открыть (OPEN THE SAFE). Возьмите из него ключ (TAKE THE DOOR KEY). Выходите из комнаты, садитесь в машину и следуйте в видеомагазин (на схеме цифра 1. EDURRDO'S NEWSSTAND, BUCKLUSTER VIDEO).

Выйдя из автомобиля, подойдите к двери слева (зеленая вывеска) и попробуйте открыть ее найденным ключом (выберите из предметов ключ, справа функцию UNLOCK и наведите курсор на дверь), это Вам удалось и Вы вошли внутрь. Подойдите к стеллажу перед Вами, возьмите телефон (TAKE PHONE HANDSET) и выньте из него батарейки (в предметах выбрать телефон и справа функцию (DISASSEMBLE)). А теперь возьмите батарейки из фонарика и положите их в телефон для подзарядки (PUT THE DURAFAIL BATTERIES IN HANDSET), а после положите телефон на место (PUT THE HANDSET BACK ON THE BASE) и выходите из здания. Через некоторое время зайдите туда опять, возьмите телефон и выньте из него батарейки уже известным способом. И снова выходите из здания. Пройдите немного вперед и поверните направо в темные аллеи. Там Вы увидите мужчину, поговорите с ним (отвечайте все время первой фразой) и, отдав ему четыре батарейки, взамен получите очень интересную фальшивую карту (FAKE ID). Когда он уйдет, возвращайтесь назад к машине, садитесь в нее и отправляйтесь в ресторан (на схеме цифра 7. SANDBAR RESTRURANT, POLLY'S PLEASURE DOME).

Выйдя из автомобиля, подойдите к правой двери и войдите внутрь. Над столом справа от Вас висит удочка, возьмите ее (TAKE THE FISHING ROD) и вытяните из нее леску (в предметах выберите удочку, справа выберите функцию DISASSEMBLE и получите леску) (FISHING LINE). Подойдите к кассовому аппарату (на стойке справа от Вас) и откройте его (LOOK AT THE CASE REGISTER) (курсор наведите на аппарат). Возьмите из него ключ (блестит) (TAKE THE PADLOCK KEY). Выходите, садитесь в машину и отправляйтесь к северному лифту (на схеме цифра 9. THE SLEDGE MALL, SOUNT MAINTENANCE ELEVATOR).

Подойдите к лифту (справа от вас) и используйте фальшивую карту на устройстве для открывания двери лифта (мигает слева) (PUT THE FAKE ID IN THE CARD SLOT). Вы войдете внутрь и подниметесь наверх. Выйдя из лифта, привяжите леску к крюку на самой правой цементной тумбе (с правой стороны). В предметах выберите леску и справа фукнцию ATTACH, наведите курсор на крюк (ATTACH THE FISHING LINE TO THE HOOK). Пройдите вправо и Вы увидите ос-

танки человека, между ними что-то лежит (зеленая мигает), подберите это (TAKE THE ID FROM THE PILE OF BONES) - это идентификационная карта. Пройдите назад к лифту и спускайтесь вниз. Садитесь в машину и отправляйтесь к восточному лифту (на схеме цифра 8. CITY SECURITY, EAST MAIN TENRNCE ELEVATOR).

Выйдите из машины и подойдите к двери (справа от Вас). Вставьте найденную идентификационную карту в устройство для открывания двери (справа от двери) (PUT THE ID CARD IN THE CARD SLOT) и войдите внутрь. Справа от Вас на полу стоит ящик, возьмите из него детонаторы к бомбе (TAKE THE DETONATORS). Выходите из здания, садитесь а машину и отправляйтесь на крышу (на схеме цифра 4. WILLIAMS BYPASS).

Выйдя из машины, подойдите к пульту управления опусканием лодки (CONTROL BOX). Откройте замок ключом из бара (выбрать в предметах ключ и справа функцию UNLOCK и навести на пульт управления) (UNLOCK CONTROL BOX WITH PADLOCK KEY). Лодка опустится вниз перед баром. Теперь садитесь в автомобиль и отправляйтесь к бару (на схеме цифра 7. SANDBAR RESTRURANT, POLLY'S PLEASURE DOME).

Выйдя из машины, Вы увидите леску (висит между двух веревок). Возьмите леску и привяжите ее к лодке (TAKE FISHING LINE) (выберите справа функцию ATTACH и наведите курсор на лодку) (ATTACH FISHING LINE TO BOAT). Садитесь в автомобиль и отправляйтесь на смотровую площадку. На схеме цифра 3. NORTH SEA WINDOW.

Через окно впереди Вас Вы увидите море и в нем очень большое чудовище. Вам необходимо взорвать окно и затопить город, для этого вложите детонаторы в изменяющиеся палочки (PUT DETONATORS IN CHARCE CASE). И у Вас получились две очень неплохих бомбы (BOMBS). Положите одну из них в цыпленка (PUT BOMB IN CHICKEN) - бомба приманка (CHICKEN BOMB). А теперь положите временной модулятор во вторую бомбу (PUT TIMER MODULE ON BOMB) - получилась бомба замедленного действия (TIME BOMB). Положите сделанную Вами бомбу на подставку перед смотровым окном (PUT THE TIMEBOMB ON THE LEDGE) и быстро садитесь в свой автомобиль и отправляйтесь к северному лифту (на схеме цифра 9. THE SLEDGE MALL, SOUNT MAINTENANCE ELEVATOR).

Вставьте фальшивую карту (FAKE ID) в устройство для открывания лифта (PUT) и поднимайтесь наверх. Вы увидите, как сработает бомба и затопит этот прекрасный город. Перед вами на волнах покачивается привязанная Вами к крюку лодка. Подтяните ее к себе, возьмите леску (TAKE THE FISHING LINE). Садитесь в лодку и отправляйтесь в путь (курсор на лодку).

Но проплыли Вы недолго, дорогу перекрыло уже знакомое Вам чудовище, но у Вас есть “бомба-приманка”. Бросьте ее чудищу в рот (THROW THE CHICKEN BOMB AT HIM). С чудищем покончено -можно отправляться дальше. Проплывите немного вперед и Вы увидите с правого борта бутылку. Подберите ее (TAKE THE BOTTLE) и наполните водой наполовину. Выберите в предметах бутылку и справа функцию FILL, а среди предложенных фраз выберите следующую:
"Fill bottle 1/2 full".

Теперь можно плыть вперед. Вы добрались к дому, выходите из лодки и заходите в здание. Перед вами музей и конечная цель Вашего путешествия - очень дорогая ваза. Вы должны поставить бутылку на пьедестал и взять вазу, если этого не сделать, а просто взять вазу, то Вы погибнете (PUT BOTTLE ON PEDESTAL). И вот ваза у Вас и необходимо как-нибудь выбраться с этой планеты. Заходите в телепортер (справа от Вас). Прочитайте сначала листок с кодами и найдите фразу:
"Units 3584 and 8979 are in need of minor adjustments".

Запомните первую группу цифр и наберите ее на пульте. Вы окажетесь в комнате управления взлетом космических кораблей. Подойдите к пульту управления (впереди GO) (LOOK AT THE CONTROL PANEL) и проверьте работоспособность гравитационного поля. Нажмите правую нижнюю красную кнопку (START TIMER). Вы увидите, что все работает великолепно. Через некоторое время гравитационное поле отключится, тогда включите управление пультом через дистанционное управление (кнопка REMOTE (справа вверху под надписью PAD II) (PUSH THE PAD2 REMOTE BUTTON)). Отойдите от пульта и выходите из здания (дверь справа). Когда Вы будете проходить мимо корабля, сверху что-то упадет, подберите (TAKE THE REMOTE) - это дистанционный пульт управления. Пройдите вправо и Вы увидите еще один космический корабль, заходите внутрь его. Стекло перед Вами разбито и его необходимо склеить. И тут Вы вспомнили о клее и использовали его (в предметах найдите клей и справа выберите функцию APPLY и наведите курсор на трещину) (APPLY POLYCEMENT TO CRACK). А теперь посмотрите на панель управления (справа от Вас) (LOOK AT THE SERVICE PANEL). Вы увидите, что там не хватает двух модулей, они как раз у Вас есть. Вставьте их на место (курсор наведите на пустые места и блоки вставятся автоматически) (INSTALL TARGET MODULE) (INSTALL SHIELD MODULATOR). Отойдите от панели и включите гравитационное поле с дистанционного пульта управления (найдите в предметах пульт и справа выберите фукнцию ACTIVATE REMOTE). Гравитационное поле заработает, и

Вам для запуска двигателей корабля необходимо потянуть рычаг слева от Вас под индикатором (PULL THROTTLE).

Вы взлетели в открытый космос. Но там поджидает еще одна опасность: корабль с девушками на борту. Вы успешно справились и с этой задачей, уничтожив корабль, и взяли курс на родную планету. Прибыв на место, Вы отдали добытую вазу своему начальнику. И ненароком уронили ее. На этом приключения космического героя REX NEBULAR окончились. Приятного Вам времяпрепровождения, играя в эту увлекательную приключенческую игру.

SHADOWCASTER

Фирма - RAVEN SOFT/ORIGIN. Год выпуска - 1993.
Монитор - VGA. Размер - 14.2 Mb.

1. ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ

Процессор: 386-33Mhz и выше, RAM: 4 Mb, объем на жестком диске: 13.4 Mb, "мышь": рекомендуется.

2. СЮЖЕТ ИГРЫ

Кирт принадлежит к волшебной расе, именующей себя "Народ". В давние времена Народ пользовался благами особых отношений с богами и обитателями иных измерений. Им было разрешено принимать формы этих далеких созданий на короткий промежуток времени, а они, в свою очередь, разрешали тем принимать форму людей. Этот обмен шел на пользу как Народу, так и фантастическим созданиям из других измерений. Народ использовал его плоды для выполнения задач, которые иначе были бы вне их сил, а фантастические существа - для выполнения работ, возможных только для человеческой формы, также, используя силу этой формы, как компенсацию своей слабости.

Боги наделяли даром к метаморфозам самых достойных из Народа. Наслаждаясь милостью богов и особыми силами, ею дарованными, Народ создал великолепную цивилизацию и жил в мире и довольстве под руководством своих вождей. Доверяя отбор самых достойных представителей мудрости богов, народ выбирал правителями тех, кто обладал наибольшей способностью к метаморфозам.

Однако не все из Народа принимали этот порядок вещей. Наиболее заметными среди этой группы были те, кому боги отказали в даре к метаморфозам в любой форме. Эти люди сформировали отдельную касту, членов которой вся остальная часть Народа расценивала как низших существ.

Перед этими людьми появился Малкор, отверженный бог, который пообещал им власть и богатство, если они будут почитать его и следовать его обычаям. Члены этой касты с радостью последовали за Малкором, который предоставил им другую, черную, вариацию дара метаморфоз.

Последовали Малкора ловили животных, представителей Народа, фантастических существ и предавали их смерти посредством ужасных и болезненных ритуалов. При помощи этих ритуалов они приобретали способность метаморфироваться в форму убитого ими создания.

Выставляя напоказ свои новые силы, самые могущественные из миньонов Малкора получили возможность управлять Народом. Избрание богами человека для придания ему метаморфических способностей всегда было сугубо личным делом, не выставлявшимся напоказ, - единственным свидетельством расположения богов была способность данного человека принимать различные формы, а не какой-нибудь глас свыше. Постепенно последователей Зла становилось все больше, они приобретали все большую власть, и понемногу Народ оказался под пятой наименее достойных своих членов.

Во время великого праздника в честь богов Риодн, великий святой, раскрыл практику черных ритуалов и назвал имена последователей Малкора. Во время этого праздника Вест, глава слуг зла, убил Риодна. Началась гражданская война.

Во время этой войны метаморфические силы были использованы для уничтожения Народа, их города и цивилизации, которую они создали. В последней битве последователи Добра загнали Веста и его слуг в храм на некотором расстоянии от города. Но и тут Вест насмехался над ними и поклялся вернуться и принести окончательную смерть Народу. Затем он закрыл ворота храма так, чтобы никому не удалось проникнуть вовнутрь.

Силы Добра победили, но какой ценой? Народ был почти полностью истреблен, а их великолепный город превратился в призрачные руины. Боги, пришедшие в ужас от бойни, повернулись спиной к народу. Метаморфический дар должен был быть использован на пользу всем, но Народ вместо этого использовал его для создания класса господ и слуг. В этом они пошли против воли богов.

Но один из богов по имени Товасон не совсем покинул Народ. Он обещал им, что они со временем вернутся к прежнему величию, если они не дадут злу вернуться. Народ построил деревню рядом с храмом и внимательно следил, не вернулся ли Вест. С годами они смешались с другими племенами и метаморфический дар медленно угас. Наконец, только двое из всего Народа сохранили этот дар. Они поженились, и у них родился мальчик, которого они назвали Кирт.

Старые боги собрались вместе при его рождении. Сила Малкора росла, и в конце каждой дороги, которую боги могли видеть, лежали их поражения, разрушения, триумф Малкора и порабощение всех земель. Но дорогу, по которой предстояло идти Кирту, боги не видели. Как будто он бросил тень на будущее миров.

Кирт получил прозвище "Shadowcaster" ("Бросающий тень"). В нем пребывала надежда Народа и древних богов. Однако Малкор и его последователи узнали об этой надежде. В одну безлунную ночь двери храма распахнулись, и Вест, каким-то образом живой, спустя столетия после своего бегства, напал на деревню. Он ворвался в дом, где спал Кирт, и убил его отца и мать.

Но Товасон охранял ребенка. Перед тем, как Вест и его звери вошли в комнату Кирта, он вместе с последним святым человеком Народа, был послан в далекую страну, где магия была малоизвестна и еще менее почитаема. Там Кирт возмужал под присмотром человека, которого он называл "Дедушка".

Последний внимательно наблюдал за Киртом, ибо он знал, что слуги зла ищут его повсюду. Однажды ночью разразилась буря, в которой наставник узнал силу Малкора. В ту ночь он поведал Кирту о его наследии и послал его обратно к Народу прямо из-под носа рабов Малкора.

Кирт, немного знающий об этом мире, приобретает способность к изменению формы, прикасаясь к обелиску, который соединяет его с богами. Он пробивается через разрушенный, проклятый город Народа, чтобы очистить его от великого зла, и находит путь к храму в центре деревни Народа.

К тому времени, как он оказывается там, Вест, предупрежденный о побеге Кирта из мира под названием "Земля", нанес новый удар: он похитил последних оставшихся из Народа и оставил след, по которому Кирт должен последовать за ним через серию опасных лабиринтов, где создания Тьмы ждут возможности уничтожить его.

Путь ясен, но сможет ли Кирт победить все более и более сильных слуг Малкора - и сокрушить Веста в последнем бою Добродетели против Отчаяния, чтобы вернуть Народу милость богов?

3. ЗАПУСК ИГРЫ

Сначала установите тип звуковой карты (если таковая у Вас имеется), запустив файл INSTALL.EXE.

В начале игры Вы увидите заставку. Если Вы не играли в игру раньше (или не сохранили Ваши приключения), игра перейдет к вступительному мультику. Он служит прологом к Вашим дальнейшим приключениям.

Если у Вас нет сохраненной игры, после мультика Вы начинаете новую игру с самого начала. Если Вы уже видели мультик и не ходите его смотреть еще раз, нажмите SPACEBAR или ESC для перехода к следующему этапу.

4. УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ

Экран меню

Левая сторона экрана содержит 4 маленьких СМОТРОВЫХ ОКОН для сохраненных игр. Центр экрана занимает вертикальная колонка ОПЦИЙ. Правую верхнюю часть экрана занимает большое СМОТРОВОЕ ОКНО для текущей игры или для выбранной в данный момент сохраненной игры. Внизу находится СЧЕТЧИК ОЧКОВ, который содержит все заработанные Вами на данный момент очки (для всех форм, подробнее об этом ниже). Внизу счетчик очков ТЕКСТОВОЕ ОКНО. Текстовое окно содержит текст, показывающий либо первую строку из описания каждой сохраненной игры (если Вы не выбрали какую нибудь из сохраненных игр), либо описание, сделанное Вами для текущей выбранной сохраненной игры.

NEW - начать заново игру с самого начала

QUIT - вернуться в DOS без сохранения текущей игры

RETURN - возвращает Вас к игре, в которую Вы играли, когда решили войти в меню. (Эта опция не может быть выбрана, если Вы не входите в меню из игры).

LOAD - восстанавливает сохраненную ранее игру. Выберите сохраненную игру, кликнув на ее смотровом окне. Сверху справа появится увеличенная копия этого окна, а в текстовом окне - дополнительная информация, введенная Вами о данной игре. Выбрав нужную игру, кликните на LOAD, а потом - на RETURN.

SAVE - сохраняет текущую игру. Выберите SAVE, выберите смотровое окно для сохраненных игр, кликнув на нем, наберите до восьми строк текста, описывающего сохраняемую Вами игру. После набора текста нажмите ESC и подтвердите окончание процедуры записи, кликнув на YES. Для продолжения игры кликните на RETURN.

После сохранения игры одно из маленьких окон слева на экране меню будет показывать изображение сохраненного места игры, а в текстовом окне против номера этого окна появится первая из введенных Вами строк описания игры.

SOUND - включение/выключение звука. Когда звук включен, окно выделено красной каймой.

DIFFICULTY - сложность игры (окно с изображением штангистов). Вы можете установить любой из 5 уровней сложности, изначально игра установлена на 3 уровень. Когда Вы выберете эту опцию, появится маленькое меню с уровнями от WIMP (наислабейщий) до HERO (наисильнейший). Количество очков, получаемых Вами за победу над чудовищами, меняется для каждого из уровней. Игру проще пройти на уровне WIMP, но, если Вы прошли ее на уровне HERO, у Вас будет гораздо больше очков.

Выбор опций производится левым кликом (ЛК) "мыши" на них.

5. УЧЕБНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

Как всегда, лучше всего соединять приятное с полезным. Давайте пройдем вместе начало Вашего приключения. Описываемая ситуация будет повторяться всякий раз при начале новой игры.

Так как игра начинается с нападения на Вас в меру страшненького чудовища, Вам, возможно, стоит прежде всего прочесть разделы "Основной игровой экран", "Движение" и "Бой" перед тем, как действительно начать играть.

Основной игровой экран

Игра начинается в Нормальном Режиме - этот экран Вы будете лицезреть большую часть времени. В левом верхнем углу - Смотровое Окно, через которое Вы видите мир, каким он есть. Под смотровым окном шесть окошек Строки Выбора. Справа от смотрового окна Вы найдете Портрет Вашего героя в его текущей форме. С обоих сторон портрета располагаются фиолетовые Камни Регулировки размера смотрового окна (о них позже). Под портретом горизонтальная серая полоса - счетчик очков, показывающий очки, заработанные данной формой. Под счетчиком - восемь окон вещмешка. Девятое окно, отмеченное каймой, - Окно обзора всего вещмешка для всех имеющихся у Вас форм. В самом низу располагаются окна способностей. В зависимости от Вашей текущей формы, их может быть до шести штук. Теперь посмотрите сверху смотрового окна. Слева синяя полоса, В центре видна буква Е, справа - красная полоса. Синяя полоса - индикатор POWER (магической силы), показывающий Ваш текущий резерв POWER. Маленькое окошко в центре - Ваш компас, который показывает, что сейчас Вы смотрите на восток. Красная полоса - индикатор жизни, показывающий жизненную энергию Вашей текущей формы. По обе стороны от смотрового окна находятся вертикальные полосы с маленькими фиолетовыми Камнями высоты. Эти камни показывают Вам Вашу высоту относительно крайней нижней плоскости. Это очень важно, когда Вы летите в воздухе или плывете под водой. Под строкой выбора располагается пустое пространство. Это строка текстовых сообщений, которые по ходу игры сообщают Вам о попадающихся Вам предметах или другую полезную информацию.

Движение

Попробуйте подвигать "мышь" по экрану, но не нажимайте пока никаких кнопок. Когда Вы двигаете мышь в пределах смотрового окна, курсор превращается в стрелку, соответствующую его положению на экране. Когда Вы движете курсором вне смотрового окна, он превращается в серое перекрестие. Движением Вашего персонажа управляют два правила:

ПРАВИЛО 1: Пока Ваш курсор внутри смотрового окна, его положение определяет направление, в котором Вы будете двигаться, если Вы нажмете и не будете отпускать левую кнопку "мыши". Когда курсор имеет вид стрелки, его форма показывает направление движения. Если он смотрит вправо, Вы будете двигаться вправо, если он смотрит вверх, Вы будете двигаться вперед и т.д.

ПРАВИЛО 2: Скорость, с которой Вы двигаетесь, зависит от того, насколько курсор отстоит от центра смотрового окна. Когда курсор в центре, Вы вообще не двигаетесь. Когда Вы подводите курсор ближе к какому - нибудь краю смотрового окна, Вы двигаетесь быстро. По мере продвижения в игре, Вы получите способности принимать формы существ других рас. Вы получите их способности, их достоинства и их недостатки, а также их способ передвижения. Две из Ваших форм могут летать, а одна плавать. Чтобы поменять высоту во время полета, парения в воздухе и плавания по воде и под водой, кликните на любом из двух индикаторов высоты (вертикальных полос по обе стороны смотрового окна). Чтобы нырнуть под воду, кликните на самом низу индикаторов высоты, чтобы всплыть на поверхность, кликните на самом верху. Чтобы подняться, кликните выше фиолетового камня. Чтобы опуститься, кликните ниже.

Бой

Вы начинаете игру в человеческой форме, зажатый в узком проходе. Прежде, чем Вы сможете исследовать окружающую обстановку, Вам надо избавиться от быстро приближающегося чудовища. В строке выбора (под смотровым окном) имеются

6 окошек. 2 из них показывают руки, а одно - ногу. Чтобы ударить чудовище, сделайте ЛК на одно из окошек с руками (а лучше с ногой - она бьет сильнее). Это окно стало отмечено белой каймой, показывающей, что оно задействовано. Передвиньте курсор в смотровое окно, пока он не окажется на чудовище. Теперь сделайте правый клик (ПК) "мышью" (не забудьте приблизиться к чудовищу вплотную при помощи курсорных клавиш на клавиатуре). Заметьте, что курсор превратился в красный крестик, когда Вы выбрали руку. Этот красный крест появляется всегда, когда рука (или заменяющая ее конечность) выбрана, кроме тех случаев, когда курсором захвачен предмет. Когда Вы попадаете по чудовищу, на месте удара появляется маленькая звездочка и Вы слышите звук удара. Когда чудовище попадает по Вам, Вас отталкивает назад, Вы издаете кряхтящий звук (естественно, такой крутой парень, как Вы, визжать от боли не будет, ну, укусили разок, ну и что?), и индикатор жизни над смотровым окном убывает. Если Вам не удалось попасть по чудовищу, значит, Вы не подошли достаточно близко. Подведите курсор к верхнему краю смотрового окна и держите левую кнопку, не прекращая атаковать. Этот маневр приближает Вас к чудовищу и помогает сократить изменения в дистанции между Вами, которая образуется оттого, что и чудовище, и Вы толкайте друг друга назад. Если Вам трудно держать нажатой левую кнопку, одновременно кликая правой, попробуйте держать нажатой левую кнопку, а вместо ПК нажимайте пробел.

Для применения атаки ногой, кликните на окошке с изображением ноги (если Вы не сделали этого раньше). Окошко с изображением руки перестает светиться белой каймой, которое переходит на окошко с изображением ноги (обратите внимание, что курсор принял форму желтого круга. Этот круг появляется, когда выбраны первые две способности). Атакуйте так же, как Вы это делали руками, - установите курсор над чудовищем и делайте ПК или нажимайте пробел.

Когда Вы победите чудовище, оно растечется по земле у Ваших ног. Посмотрите на счетчик очков: Вы увидите, что там уже не 0. Победа в бою увеличивает Ваши очки.

Индикатор жизни

Удар чудовища понижает Ваш уровень жизни. Кликните на индикаторе жизни, чтобы выяснить точное количество жизненной энергии, которая у Вас осталось. В строке текстовых сообщений появится надпись, показывающая Вашу текущую жизнь и потенциальный максимум жизни. В дальнейшем, по ходу игры Вы получите другие формы. Обратите внимание, что, хотя количество текущей и максимальной жизни меняется от одной формы к другой, процентное соотношение текущей жизни остается постоянным для всех. Например, если CAUN (с максимально возможной жизнью 30) имеет текущий показатель жизни 5, тогда GROST (с максимально возможной жизнью 200) имеет текущий показатель жизни 50, то есть в обоих случаях текущая жизнь составляет 25 процентов от максимума.

Не волнуйтесь о потере жизненных сил, в данной игре существуют три способа для Вас возобновить уровень жизни. В человеческой форме по прошествии времени Вы медленно восстановите жизнь естественным путем. Кроме этого, в дальнейшем в игре Вы приобретете форму CAUN, которая позволяет восстанавливать жизнь гораздо быстрее. Кроме этого, у CAUN имеется способность превращать магическую силу в жизнь. Третий путь восстановить жизнь для Вас - выпить снадобье здоровья или съесть красный плод.

Индикатор магической силы

Магическая сила для всех форм одна и та же. Если у одной формы имеется текущий показатель силы 30 и максимальный показатель силы 50, тогда у всех остальных форм тоже имеется текущий показатель силы 30 и максимальный показатель 50. Восстанавливать силу Вы можете естественным путем только в человеческом облике. Если у метаформы кончится запас магической силы, Вы превратитесь снова в человека, где бы Вы ни были и чтобы Вы ни делали. Максимальное значение магической силы, которое Вы можете иметь, зависит от количества набранных Вами очков. В дополнение к очкам, которые Вы получаете как человек, Ваша человеческая форма получает долю очков, набранных другими формами. Магическая сила используется для изменения формы и для использования определенных способностей других форм.

Как поднять предмет

Теперь прогуляйтесь вокруг двора, осмотритесь, пока не обнаружите предметы, лежащие на земле. Один из них - пробирка, содержащая жидкость красного цвета. Чтобы поднять ее, приблизьтесь поближе (так, чтобы пробирка находилась в ценре нижнего края смотрового окна).

Подведите курсор к пробирке и сделайте ПК (или нажмите пробел). Если Вы подошли достаточно близко, Вы сможете поднять пробирку. В этом случае курсор примет ее форму. Если поднять ее у Вас не получается, значит, Вы еще слишком далеко, подойдите ближе. Заметьте, Вам не надо держать кнопку мыши прижатой для того, чтобы перемещать взятую пробирку. Вы можете "схватить" предмет в вещмешке или в руке, подведя к нему курсор и сделав ПК.

Как положить предмет

Опять сделайте ПК и положите пробирку на землю. Если у Вас подсвечено (выбрано) окно руки или ноги, то Вы проделаете боевые удары. В этом случае ЛК

на выделенном окне. Если курсор рядом с нижним краем смотрового окна, пробирка мирно встанет на землю. Иначе ей преварительно придется немного полетать (не бойтесь, она не разобьется. Вы можете поместить пробирку в вещмешок или в руку, подведя к нужному месту курсор и сделав ПК. Если в руке или в вещмешке уже что-то есть, то Вы поместите в это место пробирку, а курсор станет тем предметом, который там был раньше - произойдет обмен.

Положить предмет на землю Вы можете лишь тогда, когда не выбрана другая опция (т.е. когда какое-нибудь окно не подсвечено).

Можете немного попрактиковаться в нелегком деле "взять-положить". Я подожду.

Применение предметов

Ну что, надоело? Переходим к следующему пункту. Осмотритесь, пока не найдете жезл (WAND) с зеленым наконечником. Поднимите его и поместите в руку.

Чтобы применить предмет, он должен быть задействован, т.е. не просто взят курсором, но помещен непосредственно в руку (или другую конечность для нечеловеческих форм), причем эта рука должна быть в свою очередь выбрана (подсвечена белой рамкой).

Выберите руку, в которую Вы поместили жезл. Теперь наведите курсор на дальнюю стену и сделайте ПК. Вы увидите, как из жезла вырвется огненный шар и полетит к стене. Кликните еще раз, еще, еще... У-у-у, заряды кончились, и восстановить их за все оставшееся время игры Вы уже не сможете. Придется начинать игру сначала. А Вам - урок на будущее: сначала прочтите все до конца, а уж потом действуйте.

Но вернемся к нашим баранам, вернее, к жезлу. Сделайте ЛК на пустой ячейке вещмешка. Жезл появится там. Рука же по-прежнему выделена (активна). Сделайте на ней ЛК для отключения. Теперь ЛК на жезле в вещмешке - он снова в правой руке и она снова выделена (активна).

Сделайте ЛК на красной пробирке. Она появится в выделенной руке, а жезл займет ее ячейку в вещмешке. В игре Вам встретятся много вещей. Оружие и волшебные жезлы (трости, посохи и т.д.) будут работать лишь помещенными в выделенную руку. А вот доспехи (ARMOUR) будут приносить пользу, как только Вы поместите их в вещмешок.

При атаке оружием не забудьте кликнуть на противнике, которого собираетесь атаковать.

Еда и питье

Для употребления чего-нибудь вовнутрь (съесть или выпить) сделайте ПК данным предметом на портретное окно. В этой игре Вы не проголадаетесь, так что есть и пить Вам надо только для быстрого восстановления здоровья и магической силы.

И последнее. Возьмите красную пробирку подведите к портретному окну и сделайте ПК. Если Вы получили ранение по время боя, часть (или даже все) Ваше утраченное здоровье восстановится.

Превращение

В центре замкнутого пространства, в котором Вы сейчас находитесь, стоит зеленый обелиск с красной верхушкой. Вы его не пропустите. "Выключите" свою руку (если она у Вас активна в данный момент) и сделайте ПК на обелиске. При прохождении игры Вы не раз еще встретитесь с подобным обелиском. Каждый раз, когда это будет происходить, Вам будет дарована богами способность приобретать форму нового фантастического создания.

На этот раз Вы получили возможность использовать форму гуманоида - кошки, называющейся Маорин. У него шесть конечностей: две ноги и четыре руки. В нижней правой части экрана Вы увидите, что один из шести странных трехконечных символов превратился в изображение Маорина. Кликните на этом изображении. Портретное окно раздвинется и Вы увидите маленький мультик, показывающий превращение человека в Маорина. Когда превращение закончится, портретное окно вернется к своему изначальному размеру. Только теперь будет изображено лицо Маорина. Посмотри на индикатор магической мощи. Он понизился, потому что для превращения из одной формы в другую требуется энергия. Требуется она и для устойчивого сохранения данной формы. Если магическая энергия израсходуется полностью, то, как я уже говорил выше, Вы автоматически превратитесь в человека. Если в этот момент Вы будете лететь над озером лавы или ядовитой жидкостью, Ваше приключение закончится. Так что старайтесь все время держать магическую энергию на максимуме (об этом см. раздел "Прохождение игры").

Кликните на индикаторе жизни и магической силы. Теперь кликните на человеческом лице в правом нижнем углу экрана. Процесс изменения формы произойдет в обратном порядке и Вы вернетесь в человеческий облик. Опять кликните на индикаторах жизни и магической силы. Заметьте, что, хотя показатель силы остался неизменным, показатель жизни изменился. Маорин обладает большим количеством жизненных сил, чем человек. Опять кликните на окне Маорина.

Способности

Когда Вы посмотрите на экран, то заметите, что некоторые окна изменились. Окошки с изображением рук превратились в окошки с изображением лап (если Вы

выберете одно из этих окон и сделаете клик на смотровом окне, то увидите двойной удар Маорина в действии). Кроме этого, вместо окошка с изображением ноги появилось окошко с изображением глаза. У каждой метаформы есть, по крайней мере, две способности (окошки правой стороны); у Маорина это прыжок и кошачий взгляд. Выберите окошко кошачего взгляда. Сделайте ПК на смотровом окне. Окошко кошачего взгляда окажется выделено красным цветом. Это показывает, что способность действует. Красное обрамление остается вокруг окошка, пока продолжается это действие. Смотровое окно принимает красноватый оттенок и иногда спрятанные предметы можно увидеть. Кошачий взгляд можно использовать для обнаружения скрытых ловушек и символов (однако, эта способность Вам не понадобится. Очевидно, эта способность была предусмотрена в раннем варианте игры для решения задач на каком-то уровне, которого в выпущенной игре не оказалось. Вы действительно не найдете нескольких уровней. Хотя, может быть, какие - то секретные ходы и имеются, но я их не нашел). Действие кошачего взгляда будет продолжаться некоторое время, после которого экран примет нормальный вид. Если Вы посмотрите на индикатор магической силы, то увидите, что он понизился. Применение некоторых способностей будет стоить Вам магической силы.

У других форм тоже будут особые способности. Окна для них будут либо под смотровым окном, либо под ячейками вещмешка. Применяются они аналогично кошачему взгляду, т.е. выберите нужную способность а потом задействуйте ее ПК. Если эта способность имеет отношение к атаке, Вы должны будете указать место атаки точно также, как и для атаки конечностями или оружием. Выберите способность прыгать (окошко со стрелкой) и сделайте ПК на смотровом окне. Экран дернется, когда Вы прыгнете вверх и вперед.

Вам будет трудно использовать способность к прыжкам, потому что Вы в замкнутом пространстве. Однако при дальнейшем прохождении игры Вам несколько раз придется перепрыгивать через препятствия.

Экран меню

Самое левое окошко под смотровым окном вызывает экран меню. Сделайте ЛК на нем.

Вызов экрана меню оставливает игру.

Вы уже видели этот экран, когда начинали игру. Он состоит из:

SAVE - сохранить игру
QUIT - выйти в DOS
RETURN - вернуться к игре
LOAD - загрузить сохраненную игру
SOUND - включить и выключить звуковые эффекты
MUSIC - включить и выключить музыку
DIFFCULTY - установить степень сложности игры

Об этом мы уже говорили раньше, поэтому переходим к следующему пункту.

Просмотр вещмешка

Вы имеете возможность просмотреть содержимое вещмешка у всех Ваших форм, кликнув на выделенной ячейке в Вашем вещмешке (выделенная ячейка всегда одна у каждой формы и располагается, если у Вас слабовато со зрением, в нижнем правом углу вещмешка). После этого появится экран обзора вещмешков. Красная линия под портретом Маорина показывает, что в данный момент Вы существуете в этой форме. Для возврата к игре кликните где угодно.

Автокарта

Между окошками экрана меню и левой лапой Маорина (или левой рукой человека, если Вы переменили форму) расположено окошко автокарты (с изображением пергамента). Сделайте ЛК на нем. Появится экран автокарты.

Стрелка в красном квадрате показывает, где Вы стоите и в какую сторону смотрите. В верхнем правом углу Вы можете видеть карту лабиринта в уменьшенном масштабе. Делая ЛК на этой маленькой карте, Вы можете менять расположение крупномасштабного изображения карты. Учтите, автокарта показывает лишь места в радиусе 1 квадратика от любой точки, где Вы успели пока побывать.

Под мелкомасштабной картой расположено слово "RETURN". Под ним смотровое окно, показывающее последний пейзаж, которым Вы имели счастье наслаждаться до входа в автокарту. Еще ниже расположен компас, показывающий направление Вашего движения до входа в карту. Он, естественно, более точен, чем стрелка. Когда Вы пройдете несколько уровней стрелками рядом с индикатором уровня (слева внизу), Вы сможете менять карты.

Изменение размера смотрового окна

Вы можете управлять размером смотрового окна. Кликните на фиолетовом камне слева от портрета. Размер смотрового окна уменьшится. Кликайте на камне до тех пор, пока размер окна не станет наименьшим.

Уменьшение размера смотрового окна увеличивает скорость смены кадров в игре, что существенно сказывается на гладкости анимации и скорости игры вообще. Для тех, кто играет "SHADOW CASTER" на 386 машине, есть смысл воспользоваться этой опцией.

Теперь кликните на камне справа от портрета. Как Вы наверно уже догадались, это увеличивает размер смотрового окна. Когда окно достигнет своего наибольшего размера, кликните на камне еще разок. Это переведет смотровое окно в Мега-режим. Мега-режим уменьшает скорость смены кадров и тем самым снижает скорость игры, но и ощущение от графики тоже значительно меняется. Эта опция рекомендуется только для владельцев 486-х (и выше) машин.

В мега-режиме левая часть игрового экрана сверху донизу становится смотровым окном, которое теперь занимает 80% всего экрана. Строка текстовых сообщений появляется лишь при новом сообщении. Естественно, в мега-режиме нет места для всех окошек сразу, так что имеются две боковые панели. Для переключения между ними сделайте ЛК на портретном окне. В мега режиме индикаторы жизни и магической силы расположены по обе стороны от портретного окна. А когда Вы изменяете форму, изменяется лишь портрет (что лишает этот режим многого по части графики, по крайней мере, на мой вкус).

Между смотровым окном и боковой панелью в мега-режиме проходит граница, на самом верху которой расположен фиолетовый камень. Кликните на нем для возвращения в нормальный режим изображения.

Как открывать и закрывать двери

Когда Вы кликнули на обелиске, Вы открыли дверь на восточной стене. Сохраните игру и начинайте самостоятельные (по прилагающейся моей инструкции ниже, конечно) приключения. ПК на двери открывает ее (если дверь не закрыта) или закрывает.

Курсоры

В игре "SHADOW CASTER" имеются 4 различные типа курсоров, появляющиеся в зависимости от того, какое окошко (конечность, способность и т.д.) Вы выбрали:

БЕЛАЯ СТРЕЛКА - только в пределах смотрового окна. Это значит, что никаких окошек не выбрано и Вы можете свободно поднимать и класть на землю предметы.

ЧЕРНЫЙ или КРАСНЫЙ КРЕСТ - выбрано окошко руки или выполняющей ее роль конечности.

ЖЕЛТЫЙ или ЧЕРНЫЙ КРУГ - выбрана одна из двух Ваших способностей, окошко которое расположено под смотровым окном.

СВЕТЯЩИЙСЯ ГОЛУБОЙ КРЕСТ - выбрана одна из Ваших способностей, окошко которое расположено под ячейками вещмешка.

Продолжение игры

Всей этой информации, я думаю, будет достаточно для Ваших действий в игре. Если застрянете, читайте решение игры далее. Советую обязательно прочитать и информацию о Ваших формах, чтобы знать, на что Вы способны.

Ну и несколько полезных советов общего характера:

- черный квадрат пола с мерцающими звездами - телепортер
- Вы достаточно сильны, чтобы завалить любую злобную тварь в единственном числе (если Вас предварительно не ранили), кроме самого Веста.
- злобные твари любят нападать группами. Особо злобные твари любят нападать сразу после того, как Вы разделаетесь с такой группой.
- не спешите, старайтесь начинать бой с полным запасом жизненных и магических сил.

Смерть

Как это не печально, но подчас жизнь иссякает, словно песок времени сквозь пальцы скупца, и Вы отбрасываете концы (чаще всего это бывает при лишней спешке - по себе знаю). В этом случае появляется экран меню. Вы можете начать новую игру или восстановить старую. Вы не можете вернуться к текущей игре, потому что она закончилась Вашей преждевременной кончиной. Поэтому советую почаще сохраняться, особенно, когда завалите какого-нибудь крутого врага (типа 4-х рукого скелета) или когда достигнете чего-то важного (перейдете на новый уровень или получите новую форму). Иначе можете остаться у разбитого корыта.

Ваши формы

Во время игры Ваш персонаж пребывает либо в человеческом облике, либо в одной из шести чужих форм. У каждой формы свои способности. У некоторых форм есть несколько способностей. Когда Вы выбираете их, появляется сияющий голубой крест.

Формы обладают различным количеством жизненных сил. Это количество зависит еще и от очков, набранных данной формой. Количество очков для каждой формы определяется отдельно (на основе количества врагов, убитых данной формой). Поэтому есть возможность использовать какую-то одну форму и сделать ее неестественно крутой.

Кирт (Kirt)

Кирт с виду нормальный человек, выросший в большом современном американском городе. На самом деле он один из немногих выживших представителей расы оборотней. Кирт изучал боевые искусства и был послан обратно на свою родину, чтобы спасти свой народ.

Кирт обладает способностью менять свою форму. Он получает возможность принимать все более и более сильные формы по мере продвижения в игре. Но изменение формы и поддержание этой формы стоит ему магической энергии. Кроме этого, применение различных способностей других форм тоже стоит энергии. Когда энергия истощается, Кирт возвращается в человеческий облик. Только, как человек, он может восполнить запас магической энергии.

У Кирта есть две способности: прыгать и наносить удары ногой.

Маорин (Maorin)

Маорин - раса шестилапых гуманоидных кошек ростом 6 футов. В этой форме Кирт весит около 400 фунтов, может бегать быстрее, наносить больше вреда противнику и переносить более тяжелые раны, чем человек.

Маорин обладает способностью видеть вещи, скрытые от человеческого взгляда. У них есть еще способность прыгать. Но Маорин не любит воду и очень быстро тонет.

Каун (Caun)

Каун - гуманоидная раса ростом в два фута и весом 40 фунтов, с заостренными ушами. Как бойцы, они практически не эффективны, но зато восстанавливают жизнь на много быстрее, чем человек.

У Кауна есть способность прыгать. Кроме этого, они могут исцелять, но это требует магической силы. Кроме этого, он может:

- создавать источник света в темных местах
- создавать особый щит, мешающий врагам причинить вред и обнаружить его
- брать предметы, лежащие на большом удалении
- создавать рой жалящих насекомых и насылать их на своих врагов.

Опсис (Opsis)

Опсис - создание внешне типа бихолдера из классической игры "EYE OF THE BEHOLDER". Для рукопашной схватки не годится, но является для Кирта чем-то вроде "тяжелой артиллерии".

Он может:

- стрелять во врагов огненными шарами (слабая атака)
- стрелять заморозкой (тоже слабая атака)
- вызывать у врагов страх (после чего они разбегаются)
- замедлять течение времени (враги медленно двигаются и дерутся)
- наконец, он может просто убить любого врага (кроме Веста), применив "заклинание смерти" (окошко с черепом под ячейками вещмешка). Очень рекомендую (правда, много расходует магической силы).

Кроме этого, Опсис способен увеличивать дальность действия автокарты. Обычно Вы видите на ней только те места, где побывали, но, когда Опсис задействует свою способность, на карту наносятся и те районы, которые в смотровом окне не видны. Иногда (очень редко, этот момент в игре не проработан) это приносит очень интересную информацию.

Капа (Kahpa)

Капа похожа на помесь человека и большой зеленой лягушки. Они достаточно сильные бойцы, могут дышать под водой и неплохо сражаются со всякими подводными обитателями.

Капа может создавать:

- электрический шоковый разряд (наносящий наибольший вред противнику, если применяется под водой)
- звуковой удар (также наиболее эффективный под водой)

Ссайр (Ssair)

Похож на красного дракона с двумя руками, заостренным хвостом и крыльями. Боец выше среднего, летает быстрее (и намного), чем Опсис, но для поддержания этой формы требуется много энергии.

Ссайр может:

- бить хвостом
- дышать огнем (расходует магическую силу)

Грост (Grost)

Это - каменный великан. Медлительный, но очень сильный боец. Способен выдерживать атаки врагов лучше всех остальных форм, Может выжить в исключительно жаркой (в смысле температуры) среде.

Еще Грост может:

- пробивать некоторые каменные стены (те, которые сложены из мелких камней, Вы их без труда обнаружите)
- парализовывать противника прикосновением
- топать ногами и этим вызывать землетрясение

6. ПРОХОЖДЕНИЕ УРОВНЕЙ

Вот теперь-то мы переходим к той части, ради которой, собственно говоря, и писалось все предыдущее.

УРОВЕНЬ 1

Прежде всего убейте попрыгунчика. С этим у Вас проблем быть не должно. Затем ПК на обелиске для получения формы Маорина и открытия двери. Подберите жезл огня (советую этот и последующие жезлы не применять, а беречь для сражения с Вестом) и зелье здоровья. Отворите дверь, сделав на ней ПК, и идите во внутрь. Вокруг будет много бродячих растений-людоедов. Разберитесь с ними. Подбирайте семена (в форме клубники), остающиеся после их смерти. Семена Вам пригодятся потом. Заметьте, что Вы можете открывать двери, состоящие только из прутьев, двери с треугольными знаками Вы открывать не можете. Найдите дверь на юг и откройте ее. Расстреляйте летающий сундук жезлом огня или сюрикеном (если Вы уже сбегали за ним, что я Вам рекомендую). 3-4-х попаданий сюрикена будет вполне достаточно. Подберите упавший на землю треугольный ключ и вставьте его в пьедестал рядом. Статуя 4-рукого скелета отодвинется и откроет телепортер. Пока не входите в него. Идите на восток через открываемую дверь, и откройте дверь на север. Вы окажетесь перед озером коричневатой грязи. Если Вы вступите на эту грязь, то начнете быстро терять жизнь. Поэтому киньте в грязь семена растений - людоедов. Получится мост, по которому Вы можете передвигаться без ущерба для себя. Если Вы перейдете озеро посредине, то сможете немного севернее найти тройной жезл (он стреляет тремя огненными шарами сразу, красиво, но бестолково). В северо - восточном углу района с грязью Вы окажетесь у входа в узкий проход, по обе стороны которого на стенах будут лица. Эти лица будут стрелять по Вам огренными шарами. Здесь Вам надо обязательно сохранить игру, а потом миновать этот проход следующим образом: сначала идите по левой стороне до половины прохода, потом развернитесь на 90 градусов и идите к противоположной стене, вдоль которой и следуйте далее. Перебравшись на другую сторону, прихватите сюрикен. Сюрикен - одно из самых нужных и эффективных видов оружия в этой игре. Чтобы разобраться, как он работает, поместите его в правую руку, выберите ее и киньте сюрикен в стену напротив Вас. Я думая, теперь все понятно. Идите дальше по проходу. Рядом с тремя кострами расстреляйте сюрикеном летающие символы, подсвеченные синей канвой. Потребуется попасть сюрикеном в каждый из них 6-7 раз. После этого убейте трех чудовищ. Прихватите голову статуи в юго - западном углу этого района. Возвращайтесь обратно. Где-то на севере, в центре, лежит еще один жезл огня. Я сейчас не помню точно где, поищите сами. Идите к телепортеру, который Вы открыли и войдите в него. Внимание! Не забудьте принять человеческую форму перед этим, иначе сразу откинете концы.

УРОВЕНЬ 2

Вы окажетесь в воде (Маорин в воде быстро тонет) и на Вас будут нападать мешки-вампиры. Имейте в виду, что они уязвимы для оружия только тогда, когда раскрываются и тянут к Вам свои пасти. Впрочем, Вы можете за их не браться, просто обойдите их (они передвигаются медленно) и идите вниз по коридору, пока не увидите шар на цепи. Кликните на нем - откроются шлюзы, уровень воды опустится и мешки Вас больше не достанут. Отправляйтесь назад и войдите в первый же зал слева. Возьмите с пьедестала череп. Возвращайтесь в главный коридор и отправляйтесь на поиски еще одного бокового зала, внутри которого будет безголовый скелет. Поставьте череп на безголового скелета. Он оживет. Разделайтесь с ним. Это открыло новый проход на северо - восток. Возьмите магический меч и доспех Маорина. Из комнаты дальше по этому проходу. Откройте дверь возьмите еще одну голову статуи, которая лежит перед телепортером. Войдите в телепортер.

СНОВА НА УРОВНЕ 1

Идите на запад, пройдите через дверь. Из этого района идите на север, пройдите еще через одну дверь и войдите через телепортер.

УРОВЕНЬ 4

Идите на запад, по пути расправляясь со скелетами. В первой большой комнате на земле будет лежать сломаный ключ. Когда Вы его подберете, со всех сторон поднимутся колья и Вас окружат гоблины (или кем бы они там ни были). Не паникуйте. Подождите немного, пока колья не опустятся. Теперь перебейте гоблинов. Идите в северо-западную часть этого уровня (мимо жарящихся на вертелах трупов). В северо-западной зале ищите проход на юг, в западном ответвлении которого возьмите еще одну голову статуи, к этому моменту у Вас должны быть уже три головы. Идите в северо-восточную часть уровня. Там будет озеро воды. Превратитесь в человека, подплывите к острову и расстреляйте, не выходя из воды, двух попрыгунчиков. Остров поделен на четыре части, в каждой из которых имеется безголовая статуя. Четвертую голову Вы найдете рядом с западной статуей. Поставьте все головы на место. Откроются ступени вниз. Спускайтесь по ним.

УРОВЕНЬ 6

Убейте гоблинов, которых встретите рядом со входом и идите через дверь. В юго-западной части уровня можете разбить сундук и получить зелья восстановления жизни и магической силы. Найдите комнату, через которую протекает река грязи, а на противоположном от Вас берегу стоят статуи. Расстреляйте (2 раза) летающий символ для того, чтобы создать мост и убрать стену. Идите по образовавшемуся коридору и убейте 4-хрукого скелета. Лучший (и единственно возможный?)

способ расправиться с ним - встать так, чтобы между ним и Вами был угол стены (но Вы должны видеть самого скелета целиком), и расстрелять скелета сюрикеном. Учтите - это долгая работа (по сравнению с другими чудовищами). Для Вашей ориентировки: угол стены должен занимать ровно половину смотрового окна. Скелет будет Вас видеть, но не сможет приблизиться и применить свои огненные шары. На словах это кажется сложным, но на самом деле это просто. Только не забудьте предварительно сохранить игру! После кончины скелета добудьте драконий рог (стреляет огненными шарами) из сундука на северо-западе комнаты, где был скелет. Кликните на обелиске к северу оттуда для получения формы Кауна и отпирания двери на севере. Идите через телепортер.

УРОВЕНЬ 7

На этом уровне имеются 4 боковые залы (две на востоке и две на западе). В каждой из них по летающему символу. Уничтожьте сюрикеном все четыре. Маги в синих плащах высасывают Вашу Магическую силу, так что будьте осторожны. После уничтожения всех 4-х символов откроется новый проход на севере. Там будет еще один 4-хрукий скелет. Вы уже знаете, как с ним поступить. Войдите в телепортер дальше к северу.

УРОВЕНЬ 11

Поговорите с узником во второй камере. Идите по коридору, пока не придете в комнату с двумя дверями. Пройдите через ту, которая не закрыта, и дерните за цепь. Откроется другая дверь. Пройдите через нее. Перепрыгните через бочки, предварительно превратясь в Кауна (другие формы не могут этого сделать). Теперь Вы в квадратном зале с парочкой оборотней. Идите и держитесь западного ответвления пути. В конце коридора Вы попадете в зал с синими летающими циклопами. Они ребята крутые, но будут атаковать Вас, только если выйдете на открытое пространство. Расстреляйте их сюрикеном из-за угла. На это нужно порядочно времени, но мы ведь не спешим? Дерните за цепь в юго-западном углу зала, чтобы поднять клетку и добраться до доспеха для Кауна. Если решите подобрать его, придется немного пожертвовать здоровьем. Идите на восток. Опять превратитесь в Кауна и перепрыгните через бочки. Идите до конца коридора и откройте большие двери на восток. Разделайтесь с чудовищами и подберите на полу жезл мороза и серебряный меч. Идите на север. Если заглянете на запад, то в конце коридора найдете серебряный доспех (для человеческой формы). Ступени вниз недалеко оттуда ведут в винный погреб, где Вы можете подраться с GAZERами (переводите сами). Они похожи на магов, но только в темно-красных плащах и воруют жизненные силы. Аккуратней! В погребе есть книга, неизвестно чья и для чего. Она лежит в сундуке на северо-востоке. Больше там ничего нет. Поднимайтесь обратно (если Вы вообще спускались) и идите в большую залу, где нашли серебряный меч. Теперь идите на восток. Поднимитесь по ступеням.

УРОВЕНЬ 12

Идите на юг от того места, где оказались вначале. Следуйте во второй поворот направо. Откройте большие двери. Телепортер в этой зале переместит Вас в библиотеку. Используйте глобус как прикрытие и расстреляйте магов и gazerов сюрикеном. В западном углу лежит книга, рассказывающая о волшебном источнике, восстанавливающем магическую силу. Вы его найдете к северу от тронной залы (после многих схваток с магами, GAZERами и летающими циклопами). Это синий квадрат. Встаньте на него и Ваша магическая сила восстановится полностью. Выйдите к западу от тронной залы. Идите на север и вниз по ступеням в конце длинного коридора.

УРОВЕНЬ 13

Пройдите через северную дверь. Идите на запад из квадратного зала. В конце пути Вам встретится Король оборотней. Вам придется с ним разобраться. Он может атаковать Вас сильной магией (из своего посоха), так что воевать с ним стоит только так, как Вы это делали со скелетами: из-за угла. Времени на это уйдет порядочно, но не больше, чем на скелетов. Когда королек отдаст концы, подберите с пола его посох (стреляет какой-то чертовщиной) и красную пирамидку - наконечник обелиска. Поставьте наконечник на обелиск и получите форму Опсиса. В юго-западной комнате можете взять чашу силы (восстанавливает магию) и рядом стоит сундук, в котором лежит кристалл света и меч для Кауна. Потом откройте северную дверь и войдите в телепортер.

СНОВА НА УРОВНЕ 7

Превратитесь в Опсиса и перелетите через костры. Опять примите приличный вид и завалите еще одного 4-хрукого скелета. Откройте дверь на запад. Идите на север. На старом месте уже появился новый телепортер, а один из обрубков стал обелиском. Войдите в телепортер.

УРОВЕНЬ 14

Большой, но глупый уровень. На земле валяются бомбы. Не тратьте их, а подбирайте - на следующем уровне они Вам пригодятся. От начала идите на север. Когда проход повернет на запад, не ходите по северному ответвлению. Когда очутитесь в широком проходе, огибающим зал в своем центре, поверните на север. Откройте дверь на северной стороне короткого прохода. Поверните на восток. Следуй-

те по проходу до конца. Убейте минотавра с утренней звездой (шипастый шар на цепи, прикрепленный к ручке). Под его трупом Вы увидите что-то желтое и блестящее. Это амулет защиты. Действует как доспех для летающих форм и Гроста. Идите вперед, сделайте ПК на экране у Дерева Жизни. Оно оживет. Прихватите плоды и войдите в телепортер.

УРОВЕНЬ 15

На этом уровне на Вас будут нападать среди прочих мерзостей маленькие паучки. Тех, что бегают по потолку, лучше всего убивать сюрикеном. А тех, которые бегают по полу, лучше всего взрывать бомбами, которыми Вы запаслись на предыдущем уровне. Используйте кристалл света для освещения себе дороги на первых порах. Где-то в центре карты лежит еще один тройной жезл. А на востоке лежат шокирующий рог и трость силы. Их стерегут хищные грибы. Теперь вернемся к началу уровня. Держась правой стены, идите по первому повороту направо. Опять поверните направо и идите на юг. Из самого южного зала идите на восток. Вы в конце концов окажетесь у прохода, который круто поворачивает на север, а потом поворачивает опять на восток. Идите по этому проходу и откройте дверь. Уворачивайтесь от огненных шаров и прикончите шары с шипами, которые будут Вам мешать (они тоже стреляют огненными шарами). Идите на север, пока не набредете на зал, залитый зеленой грязью, превратитесь в Опсиса и летите на запад. Откройте там дверь, убейте паука и возьмите наконечник обелиска. Теперь вернитесь в комнату с грязью и летите на север, где открылся новый проход. Поставьте наконечник на обелиск. Получите форму Капа. Войдите в телепортер.

СНОВА НА УРОВНЕ 7

Доберитесь до зала с телепортерами. Вам будут мешать Ссары. Применяйте против них заклинание смерти Опсиса. Войдите в новый телепортер.

УРОВЕНЬ 16

От начала идите на север. Идите по третьему повороту налево, пока не доберетесь до озера кислоты. Убейте шипастые шары и перелетите над кислотой на север. Там найдите ключ для ворот. Выйдите из этой залы на западе. Скорее всего Вы пойдете на запад, затем на юг и перелетите через кислоту. В северо - восточном углу большой залы с кислотой лежит подводный доспех для лягушки. Он в сундуке. Возвращайтесь в маленькую квадратную комнату, где Вы оказались, выйдя из предыдущей залы с кислотой. Идите по первому повороту на север, затем в большой зале поверните на юго-запад. В конце этого коридора лежит трезубец мощи. Это сильное оружие, и оно действует на расстояние большее, чем меч. Возвращайтесь и на этот раз идите на восток и с большой комнаты, в которой ползают какие - то твари. Чтобы открыть ворота на востоке, используйте ключ, который нашли раньше. Превратитесь в лягушку и нырните под воду, кликнув на самом низу шкалы высоты сбоку смотрового окна.

УРОВЕНЬ 17

Вы окажетесь в большом зале с 4-мя выходами. В сундуке на северо - востоке лежит зелье здоровья и жезл молнии. Плывите на север. Вы окажетесь в квадратной комнате с неисследуемым пространством (маленький квадратик) в центре. Применяйте электричество лягушки для убийства гигантских скатов. Рекомендую переодически всплывать в том месте, откуда нырнули в первый раз, и, превратившись в человека, восстанавливать свою магическую силу. Снова ныряйте, вернитесь в то место, где были в последний раз, и оттуда следуйте на запад и еще раз на запад из следующей залы. Когда этот короткий коридор кончится, отправляйтесь на юг, потом прямо на юг до конца длинного коридора. В боковые проходы не заглядывайте. Из конца коридора поверните на восток, но не на запад. Следуйте по коридору до маленькой квадратной комнаты. Дальше плывите на запад и еще раз на запад. Вы окажетесь в большом зале, где будут 2 ссайра, трон и крабообразный мостр. Этот мостр - босс этого уровня. Он очень крут и Вам придется убить его из-за угла. Сюрикен под водой не действует, применяйте трезубец. Внимание! Вам может не хватить магической силы для разборок с ссайрами и поддержания формы Капы. Поэтому прихватите с собой пару бутылочек, восстанавливающих магию. Когда закончите с крабом, загляните за трон и подберите WATER TABLET перед телепортером. Войдите в телепортер.

УРОВЕНЬ 18

Киньте WATER TABLET с уровня 17 в реку кислоты. Ссайры больше не будут на Вас нападать. Идите на запад и кликлите на обелиске. Получите форму Ссайра. Войдите в телепортер.

И СНОВА УРОВЕНЬ 7

Побродите. На северо-востоке лежит рог Кауна. Он насылает насекомых на врага. Теперь идите в комнату с телепортерами. Войдите в новый телепортер.

УРОВЕНЬ 20

Идите на север. Идите по западному ответвлению и потом продолжайте идти на север, пока не найдете комнату с цепью. Разбейте символ на цепи любым оружием. Откроется проход на западе. В конце этого коридора возьмите наконечник обелиска, но берегитесь огненных шаров. Возвращайтесь к входу. Идите на восток. Идите через коридоры/комнаты на север (в сущности, проход только один, так что

не заблудитесь). Превратитесь во что-нибудь летающее и перелетите через грязь и лаву. Если фонтанчики будут Вам мешать, Вы их можете убить, как любое другой существо. Разделайтесь с чудовищами, которые будут путаться под ногами. Проход повернет на восток. Продолжайте следовать по нему. Войдите в первый проход справа. Бегом минуйте огненные шары (т.е. пролетите, используя форму дракончика). На западе возле лужи воды лежит жезл молний. Следуйте по коридору до конца. Вы очутитесь в зале в юго - восточном углу этого уровня). Возьмите два камня из этой комнаты и положите их в две ниши (на севере и на юге), по одному в каждую. Потяните за цепь, которая появится, идите на восток и войдите в телепортер.

УРОВЕНЬ 21

Идите на юг вдоль прохода. Потом поверните на восток и еще раз на восток из следующей комнаты. Вы наткнетесь на барельеф в виде головы лягушки. Превратитесь в Кауна и выстрелите роем насекомых в рот лягушки. Идите по проходу на север. Потом следуйте по длинному проходу на восток, потом на юг, до тех пор, пока идти на юг будет уже невозможно. Отсюда идите на северо - запад. Идите по первому ответвлению на восток. Проследуйте на восток из комнаты, в которую попадете. Идите вдоль коридора, пока не попадете в зал с песочными часами. Возьмите их. Вернитесь в главный проход. Идите по нему на запад, затем на юг, пока не очутитесь в юго-западном углу. Поставьте песочные часы в южную нишу. Водрузите наконечник обелиска с предыдущего уровня на место. Получите форму Гроста. Используя Гроста, идите прямо на восток и разбейте восточную стену (она сделана из отдельных камешков). Идите прямо на восток. В северном углу комнаты в конце этого коридора Вы найдете телепортер. В стене рядом (тоже сделана из камешков) спрятана чаша силы, а еще раньше в такой же стене замурована трость силы и книга с именами создателей игры "SHADOW CASTER". Войдите в телепортер.

И СНОВА УРОВЕНЬ 7 - В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ

Идите в зал с телепортерами. Войдите в телепортер в центре.

УРОВЕНЬ 22

Идите на юг, затем на запад, потом на север. Из зала с зелеными циклопами и озером крови идите на восток. Потом из зала с 4-мя выходами и 3-мя пьедесталами снова идите на восток. Как только коридор перейдет в зал, сразу же идите на восток. Откройте дверь на север. Идите на север и убейте стреляющую молниями палку (или чем бы она там ни была). Лучше всего это сделать при помощи формы Гроста. Идите на запад, на юг, подберите синий костяной кристалл (BLUE BONE CRYSTAL). Вернитесь назад в центральную залу с 3-мя пьедесталами и положите синий кристалл на синий пьедестал. Превратитесь в лягушку и нырните в озеро крови. Вы можете сделать это где угодно, но лучше в зале, где были зеленые циклопы.

УРОВЕНЬ 23

Идите на запад в комнату со множеством этих противных спрутов. Из этой комнаты идите на север и в северной комнате поднимитесь на поверхность.

СНОВА УРОВЕНЬ 22

Превратитесь в дракона, поднимитесь к потолку и убейте красное сердце. Опуститесь вниз и подберите красный кристалл, который туда упал. Превратитесь в лягушку и нырните.

СНОВА УРОВЕНЬ 23

Вернитесь к реке и всплывите вверх.

И СНОВА УРОВЕНЬ 22

Вернитесь в комнату с 3-мя пьедесталами. Поместите красный кристалл на красный пьедестал. Идите на север. Идите в первый поворот направо, следуйте по коридору, пока он не станет расширяться, затем идите на запад в короткий коридор. Поднимите с земли каменный меч. Вернитесь в основной коридор. Теперь идите на север, а в конце поверните на запад. Вы попадете в комнату с каменным рыцарем. Превратитесь в Гроста, чтобы свести к минимуму ущерб от огненных шаров. Дайте каменный меч рыцарю (сделав ПК курсором-мечом на рыцаре). Откроется проход на запад. Идите туда и возьмите кристалл плоти (FLESH CRYSTAL). Вернитесь в комнату с 3-мя пьедесталами и поместите кристалл на последний пьедестал. Появится телепортер. Идите на крайний юг уровня и возьмите в сундуке скипетр мощи (стреляет потоком огненных шаров). Вернитесь к телепортеру. Восстановите полностью жизнь и магию. Передайте амулет защиты и все волшебные жезлы Гросту. Основным его оружием сделайте трезубец мощи. Войдите в телепортер.

ПОСЛЕДНИЙ БОЙ. ЗАЛ ВЕСТА

Есть два пути закончить игру. Вы можете сразу превратиться в дракончика, пролететь мимо старика в центре зала (это первая форма Веста) и, обогнув П-образную стену вокруг его трона, прикончить синего мага. Потом восстановите магическую силу и начинайте бой с Вестом. По мере получения ран забегайте за поворот стены, превращайтесь в Кауна, лечитесь, восстанавливайте магию, забегайте за стену, нападайте на Веста...Ну, Вы поняли.

Второй путь. В форме Гроста пробегите мимо старика и встаньте в углу П-образной стены. Это делается для того, чтобы огненные шары и другая магия Веста не бросала Вас из стороны в сторону, мешая бить его. Начинайте бой. У Веста есть

следующие формы: старик-волшебник (слаб), зеленый Ссайр (так себе), минотавр с уровня 14 (так себе), Король оборотней (солидный мужик), 4-рукий скелет (этого мочите скипетром мощи), крабообразный монстр (этого можно и трезубцем) и химера (особо крутой). Вест будет принимать эти формы в произвольном порядке каждый раз, но последней его формой всегда будет химера. Вас здорово потреплет, так что в момент смерти очередной формы Веста советую превращаться в Кауна и быстренько лечиться, потом превращаться снова в Гроста. Если будете действовать быстро и точно, у Вас это получится.

После смерти химеры смотрите конечный мультик.

Поздравляю с успешным окончанием игры! Надеюсь, она хоть на время Вам понравилась. Несмотря на некоторую недоделанность лабиринтов, сама идея и некоторые графические места просто отличные.

SYNDICATE: AMERICAN REVOLT

Фирма - BULLFROG. Год выпуска - 1993.
Монитор - VGA, SVGA. Размер - 1,4 Mb.

КОНФИГУРАЦИЯ PC:

Процессор: минимум 386. Графика: VGA. Память: 4 Mb. Место на жестком диске Syndicate (12Mb)+2Mb. Управление: мышь (обязательна), клавиатура. Звук: только Sound Blaster (GUS или PAS тоже подойдут).

Вы правите миром. В SYNDICATE Вы с помощью своих агентов выполнили кучу миссий по подавлению бунтов и полицейского сопротивления, похищению политиков, освобождению заложников и т.п. В конце концов все Ваши конкуренты осознали, кто заказывает музыку. Все страны находятся под Вашим контролем и исправно отчисляют средства в Ваше распоряжение.

В SYNDICATE: AMERICAN REVOLT ситуация изменилась. Население Северной и Южной Америки восстало против Вашего правления. Для того, чтобы их утихомирить, Вам придется призвать на помощь мудрость, спокойствие, финансовые ухищрения и, конечно же, железный кулак.

На дополнительном диске American Revolt имеется 21 новая миссия, которые выполняются на знакомых Вам по первой части игры городских ландшафтах. Что же изменилось? Изменились цели, мастерство противников, а также появилось несколько новых типов оружия. К последним относятся:

а) Clone Shield - с помощью голографической техники придает Вашим агентам гражданское обличье;

в) Air Strike Com - с его помощью можно вызвать налет бомбардировщиков. Это удовольствие обойдется Вам в круглую сумму $50,000.

Возросла и сложность выполнения миссий - не так-то просто прорваться сквозь заслон враждебных агентов с помощью пулеметов в то время, как они применяют против Вашего подразделения массированный удар авиации.

Clone Shield пригодится Вам только в сценариях для одновременной игры нескольких игроков, т.к. замаскироваться под гражданское население Вашим агентам в обычных миссиях не удастся. Все равно их узнают.

Что касается миссий, то мне приятно Вам сообщить, что они очень сложны. В свое время я немного был разочарован тем, что в первой части игры отряд агентов 3-го уровня мог пройти любую из миссий с помощью пулеметов и гранатометов, сметая все и всех на своем пути. Грубая сила не поможет Вам в новых миссиях. При первых пробах некоторых миссий в "Американском Бунте" мне иногда становилось не по себе оттого, с какой скоростью погибали мои агенты. Вспомните миссию Атлантического Акселератора из первой части. Вам предстоит встретиться с такими же, если не более сложными вариантами. Тактическое маневрирование и грамотное управление огнем, правильный выбор оружия и быстрая реакция - без этого набора Ваши агенты не продержатся и минуты. Что забавно, миссия Атлантического Акселератора вошла и во вторую часть игры. Только на этот раз Вам придется не захватывать его, а оборонять. Это тем более непросто, учитывая периодически возникающую необходимость увертываться от ударов авиации на ограниченном пятачке площадью в 10 квадратных футов.

Цели большинства заданий второй части совпадают с заданиями первой: убийства, спасение персонала, уничтожение охраны или агентов враждебных синдикатов. Зато оппоненты значительно лучше подготовлены и агрессивны. Если Вы замешкаетесь или отвлечетесь, то какой-нибудь агент с пулеметом может уничтожить Ваших подчиненных за несколько секунд. Во многих миссиях "Бунта" отсутствует гражданское население, что помешает Вам применять персуадотроны.

Во вторую часть попали и некоторые недостатки первой. В частности, Вы не можете управлять группой из 2 или 3 агентов (только одним агентом или всей группой). Концовка игры также невыразительна - простой скроллинг кредитов. Це-

ли миссий повторяются. Впрочем, теперь они распределены по 21 миссии, а не по 50, что делает дубляж менее заметным. К тому же, играющему придется в основном думать о том, чтобы уцелеть во время очередного задания, а не о том, что нечто подобное он уже выполнял.

Обратите внимание на то, что "Американский Бунт" является дополнением к игре "Синдикат". Это хорошо с той точки зрения, что тому, кто не играл в первую часть игры, едва ли удастся быстро "врубиться" в тактику и стратегию ведения боевых действий. Новичку есть смысл начинать с самых простых миссий первой части игры.

Итак, сидите Вы в офисе, потягиваете "Пепси" и поглядываете на секретаршу, которой и говорите: "Дорогуша, отправь-ка сей меморандум в наши штаб-квартиры в Северной и Южной Америке". Этого она от Вас не ожидала, вернее, она от Вас ожидала не этого.

МЕМОРАНДУМ

Вопрос: SYNDICATE: AMERICAN REVOLT
Инструктаж по проведению дополнительных миссий

Кому: Штаб-квартира в Северной Америке
Штаб-квартира в Южной Америке

От: Дивизиона тактической разведки

Код сообщения: YMP-203C
Классификация сообщения: СЕКРЕТНО

По данным разведки американское сопротивление нашей организации отлично организовано и обеспечено. Всем оперативникам надлежит предпринять необходимые меры предосторожности и всесторонне подготовиться перед разборками с участниками Американского Бунта.

Тактическая разведка раскопала определенную дополнительную информацию по всем вероятным сценариям, с которыми Вам придется столкнуться. Внимательно изучите эти данные. Для каждого сценария указан уровень сложности, тактическая информация и рекомендации по применению оружия.

Сценарии поданы приблизительно в том порядке, в котором Вам придется выполнять миссии.

<u>ALASKA: "Defend the Fortress" - "Защита крепости"</u>

Легкий. Отправьте одного агента, номер 4, вооруженного пулеметами и гранатометами. Сразу же введите его в режим паники и устремите его на восток к краю балкона здания. Быстро уничтожьте приближающийся военный APC с помощью лазера или гранатомета, после этого расправьтесь с четырьмя приближающимися агентами прежде, чем они подойдут на пулеметный выстрел. Вернитесь во дворик здания, там Вам предстоит убрать четырех оставшихся агентов. После этого взорвите пожарную машину, которая находится снаружи. Это даст возможность советнику попасть в комплекс. Если Вам всего этого покажется мало - обратите внимание на две группы безоружных агентов на северо-востоке и юго-востоке.

Состав группы: один агент, вооруженный двумя пулеметами, двумя гранатометами и одним лазером (можно заменить на дополнительный гранатомет).

<u>NORTHWEST TERRITORIES: "The Hitman" - "Боевик"</u>

Средний. Наиболее сложная часть этой миссии - уцелеть под начальным шквалом стрельбы вооруженных пулеметами агентов. Попытайтесь подыскать позицию, в которой удобно обороняться, с ограничениями для доступа агентов противника. Неплохое местечко находится прямо на восток от места высадки группы - обнесенный оградой выступ, заключенный между секторами города. Будьте осторожны, оказавшись неподалеку от помещений охраны, - концентрированный огонь из лазерного оружия может оказаться фатальным.

Состав группы: 3 или 4 агента с 2-3 пулеметами и дальнобойным оружием (лазеры или гранатометы)

<u>NORTHEAST TERRITORIES: "Guardian Angels" - "Ангелы-хранители"</u>

Средний. Просто остановите служащего. Для этого - запрыгните в машину скорой помощи и остановите ее перед его авто. Это задание для одного Вашего агента. Остальные должны быстро уничтожить военный автомобиль рядом с точкой высадки. После этого оставьте одного-двух агентов рядом с воротами, чтобы они могли издалека расстрелять набитый агентами полицейский автомобиль, а также два или три отряда агентов, которые пробираются к остановленной Вами машине служащего. Все, что осталось, - вооруженная гранатометами охрана и стационарная

группа агентов в месте назначения служащего. Очистите от них местность и проведите служащего к его цели между дымящихся трупов.

Можете попробовать в самом начале не останавливать авто служащего, а пристроиться за ним. Но этот вариант действий будет значительно сложнее.

Состав группы: 4 агента. Пулеметы хороши, но дальнобойное оружие типа гранатометов или лазеров предпочтительнее. Бейте противника на расстоянии, не давайте ему подойти на выстрел к служащему.

GREENLAND: "Heal the World" - "Излечить мир"

Легкий. Накачайте агентов адреналином, после этого устремите их к уходящей машине, которую расстреляйте пулеметными очередями. Напуганный гражданский остановится и бросится бежать. Прикончите его. После этого отправьте одного агента со снайперским снаряжением вдоль периметра ограды. Его задача - "упокоить" блуждающих охранников и снять вооруженных гранатометами стражей на вышках. Взорвите черную APC на юге, захватите машину скорой помощи перед тем, как отправиться в точку эвакуации на севере.

Состав группы: на ваше усмотрение. Агентов желательно вооружить гранатометами.

NEWFOUNDLAND: "Hostile Takeover" - "Враждебный захват"

Средний. Несколько вооруженных пулеметами агентов вполне могут справиться с первой волной агентов противника. Хорошая оборонительная позиция расположена немного на юг от двери, которая находится слегка к западу от точки высадки. Рядом со служащим имеется многочисленная охрана, вооруженная гранатометами. Приближайтесь к цели очень осторожно, попытайтесь выманить охрану к краям здания, где Вы сможете расстрелять ее, не попадая в радиус действия гранатометов противника.

Состав группы: один или несколько агентов, вооруженных персуадотронами, двумя пулеметами и одним или несколькими гранатометами.

YUKON: "Police Protection" - "Полицейская защита"

Сложный. Одна из самых крутых североамериканских миссий. Несколько отрядов агентов противника направляются прямо к C.I.U., Скорее всего, они будут конкурировать друг с другом (с помощью гранатометов). Помогите им в этом занятии. Вызовите авиаудар по юго-западной платформе, где находятся несколько агентов противника, если у Вас осталось мало амуниции или Вам просто захочется посмотреть фейерверк. Это место является конечной целью для C.I.U.

Хорошей позицией для отражения начального натиска можно считать точку к северо-западу от места высадки, возле угла здания. Вторая позиция - на западе, на другой стороне площади у другого угла здания. Из этих позиций Вам открывается хорошая возможность для стрельбы по агентам противника, которые направляются к C.I.U.

Состав группы: 4 агента, каждый из которых вооружен по меньшей мере тремя лазерами и пулеметом. Определенно пригодятся также сканер и прибор для вызова авиаудара.

CALIFORNIA: "We Need You" - "Ты нам нужен"

Сложный. Агенты нападают круто, быть может, Вам поможет следующая тактика: быстро переключайтесь между лазерным оружием (для уничтожения APC) и пулеметами. Если Вам удастся совладать с несколькими начальными группами агентов - быстро пробирайтесь на огражденную площадку на юге. Дальше - дело техники: уничтожайте появляющихся из-за угла агентов. Цель Вашей миссии находится под мощной охраной в дальнем северо-западном углу. После уничтожения агентов других синдикатов - осторожно подберитесь поближе и сделайте свое дело с помощью лазера или пулемета. Или нанесите авиаудар.

Состав группы: полный. 1-3 лазера, 1-3 пулемета. Пригодятся сканер и авиаприбор.

ROCKIES: "The Driver" -"Водитель"

Сложный. Уничтожьте начальные волны агентов с помощью пулеметов. После этого отправьте агента с улучшенной меткостью, чтобы тот с помощью лазера или пулемета убрал охранников около пожарной машины, которая заблокировала дорогу. Оперативник будет находиться в машине в безопасности, поэтому постарайтесь ее не повредить. После этого отправьте агентов для уничтожения групп охранников и полицейских на западе и юго-западе. Воздушный налет - самый простой способ разделаться с засевшими в здании охранниками с гранатометами, но осторожный агент с лазером вполне может с ними справиться в одиночку. Вам также необходимо выманить четырех охранников из комплекса на юго-западе. Для этого заскочите внутрь комплекса, обстреляйте их и выскочите наружу. Когда они покажутся в дверях - уничтожьте их.

Вооружение группы: не менее двух пулеметов, лазеры и гранатометы - по возможности.

MIDWEST: "Meat Grinder" - "Мясорубка"

Не сложен. После первоначального расстрела враждебных агентов - уберите Ваши пулеметы подальше, чтобы не привлекать внимание многочисленной полиции. Сразу после высадки займите хорошую оборонительную позицию около ближайших зданий.

Состав и вооружение группы: пара агентов с пулеметами. Ваши противники не будут иметь при себе крутого оружия, если не считать нескольких лазеров. Со своими пулеметами Вы вполне сможете справиться с оппозицией, вооруженной дробовиками, автоматами Узи и пулеметами.

NEW ENGLAND: "Science Project" - "Научный проект"

Сложный. Достаньте Ваши лазеры и со всевозможной скоростью изничтожьте АРС на севере и приданных ей агентов. После этого бегом назад на юг к стене здания, которая послужит Вам укрытием от приближающихся агентов. Когда все стихнет, отправляйтесь на верхушку наклонного здания на севере и займитесь уничтожением подходящих агентов и охранников. После того, как самые нетерпеливые агенты будут уничтожены, Вы сможете воспользоваться персуадотроном или добить оставшуюся охрану (как пожелаете, сир). Ваша цель находится в здании, которое расположено в дальнем северо-западном углу. Ее охраняют не менее шести весьма крутых охранников.

Оружие победы: лазеры, пулеметы, сканер.

COLORADO: "There Goes The Cavalry" - "Кавалерия - вперед!"

Трудный. Вам будет непросто защищаться на первоначальной позиции, одновременно уворачиваясь от ударов с воздуха. Вооружитесь пулеметами и бегите на запад, пока авиация не уберется восвояси. После этого возвращайтесь прямо в точку высадки, где Вы сможете разобраться с наседающими агентами враждебных синдикатов. Если Ваши финансы в порядке - очистите западный регион с помощью воздушных ударов, в противном случае осторожно и неторопливо разделайтесь с вооруженной лазерами и гранатометами охраной самостоятельно. Для выполнения миссии Вам потребуется уничтожить все автомашины. Для этого Вам потребуется куча оружия, которое Вы сможете найти на трупах охранников. Самое сложное в этом задании - выжить в течение первых 30 секунд.

Состав и снаряжение группы: 4 агента с 2 пулеметами, 1-2 лазерами, сканером и авиа-прибором.

SOUTHERN STATES: "Grid Ruin" - "Решетчатые развалины"

Несложный. Постарайтеь как можно скорее добраться до информатора. Если Вы не сделаете этого в течение 1-2 минут, к нему бросятся агенты из западной части комплекса. После разборок с начальной волной агентов противника Вы сможете, если поспешите, перехватить эту группу "западных" агентов. Второй вариант - нанесите по ней удар с воздуха.

Состав и вооружение группы: для этой миссии больше всего Вам подойдут пулеметы. Несколько лазеров помогут вывести из строя основные скопления агентов прежде, чем они смогут направить на Вашу группу свои гранатометы. С помощью сканера Вы сможете засечь вооруженных гранатометами агентов в небольших зданиях на севере.

MEXICO: "Police Story" - "Полицейская история"

Легкий. Полицейская цель первоначально находится в северо-восточном углу карты. В автомобиле у дороги (там две машины, нас интересует та, что ближе к западу). Цель не будет перемещаться минуту или две после начала миссии. Самый простой способ закончить это дело - разбомбить автомобиль. Мощный огонь из пулеметов и лазеров поможет Вам пробраться мимо агентов. Многочисленная группировка хорошо вооруженных охранников к северу от точки высадки очень опасна. Если Вам хочется испытать свои силы - попытайтесь выполнить миссию без привлечения авиации. Вам будет непросто добраться до дороги, при этом у Вас будет очень мало времени на разборку с охраной.

Снаряжение: авиаприбор, полный груз пулеметов.

ATLANTIC ACCELERATOR: "Guard Duty" - "Караул"

На удивление легкий, если Вы внимательно распорядитесь 3 агентами. Отправьте на миссию не менее трех агентов с пулеметами и сразу же переведите их в режим паники. После этого, не откладывая, нанесите авиаудар по агентам, скопившимся на восточной платформе комплекса. Поставьте задачу своим агентам:

- агент 3: отсекать огнем пулемета агентов за углом на юго-востоке;
- агент 2: вспомогательная поддержка, лучше с помощью лазеров;

Вы сможете быстро закончить эту миссию, если успеете быстро нанести авиаудар, а агенты 2 и 3 справятся с поставленной задачей по обороне единственного прохода к юго-востоку от агента 3. Обязательно уничтожьте военных охранников, чтобы исключить возможность нанесения удара с воздуха по Вашей группе. Большинство военных охранников будет находиться за тем самым углом, который расстреливает агент 3.

Состав и снаряжение группы: агент 3 с несколькими пулеметами, агент 2 с несколькими лазерами, агенты 1 и 4(если потребуется) с пулеметами и лазерами на тот случай, если противник прорвется сквозь первый заслон.

COLUMBIA: "Madman Returns" - "Возвращение сумасшедшего"

Средней сложности. Не тратьте Ваших агентов в попытке отправиться за машиной на восток от точки выброски, вряд ли они при этом останутся в живых. Вы можете завладеть полицейской машиной, которая ездит по кругу, или отправиться к каким-нибудь воротам. Сквозь эти ворота может проехать грузовик с агентами, которые направляются, чтобы Вас перехватить. Если Вы испортили себе миссию тем, что уничтожили все машины, - просто примените авиаудары по агентам на северном участке. Большинство из них находится на виду посреди склада бочкотары в северо-западном секторе. Самая сложная часть этого задания - остаться в живых после начала, поэтому постарайтесь не оказаться посреди нескольких атакующих групп агентов противника.

Состав и вооружение: 2-3 пулемета, желательно - лазеры и гранатометы, сканер и авиа-прибор.

PERU: "All Quiet" - "Все спокойно"

Легкий. Вам потребуется от 2 до 4 агентов. Повысьте им до максимума уровень адреналина, приготовьте персуадотроны. После этого просто "убеждайте" всех подряд: агентов, полицейских и охранников. После этого нанесите авиаудар по охранникам в точке эвакуации и по наполненной агентами подземке.

Снаряжение: пулеметы, гранатометы - что Вам больше нравится. Если Вы захотите нарастить Вашу огневую мощь - воспользуйтесь персуадотронами.

VENEZUELA: "S.O.P."

Средний. Если Вы обожаете увертываться от ударов бомбардировочной авиации, то это миссия для Вас. Выставьте Вашим агентам по максимуму IPA и держите наготове пулеметы. Сразу же после высадки уведите группу к восточной ограде, подальше от вооруженных гранатометами охранников, которые расположились к западу от точки высадки. Отстреливайтесь от наседающих агентов с помощью пулеметов. Многие из нападающих имеют при себе бомбы замедленного действия и другую взрывчатку, поэтому Вам вполне хватит пулеметов, чтобы сдержать их натиск.

Снаряжение и состав группы: 4 агента с парой пулеметов у каждого. Сканер пригодится для поиска уцелевших противников, которые не принимали участие в первоначальной атакующей волне.

BRAZIL: "Louder Than Words" - "Громче слов"

Несложный. Уничтожьте агентов противника возле точки высадки с помощью грубой силы. Пулемет и пара лазеров на каждого агента должны сделать свое дело. Примените авиаудары против западной линии агентов и охраны в западном секторе, чтобы обеспечить беспрепятственный доступ к авто - pod car возле точки эвакуации.

Снаряжение: пулеметы и авиаприбор.

PARAGUAY: "Guardian Angels" - "Ангелы - хранители"

Трудный. Агентов сразу же нужно довести до панического состояния, после этого отправьте одного из них на северо-восток. Его задача - последовать за служащим в строение, расположенное в углу карты. После этого вернитесь в режим управления группой и переведите Ваше подразделение на безопасную территорию на северо-востоке, за пределами действия бомбардировщиков. После этого с помощью пулеметов и лазеров разделайтесь с оставшимися агентами. Если найдется время - нанесите несколько авиаударов по агентам на юге и на дальнем востоке, чтобы облегчить защиту служащего.

Снаряжение: лазеры, пулеметы, сканер и авиаприбор.

ARGENTINA: "Refusable Offers" - "Неприемлемые предложения"

Сложный. Убийство будет несложным, если Вам удастся очистить местность от агентов. К сожалению, к Вам с трех сторон приближаются подразделения, вооруженные гранатометами, они не дадут Вам и секунды передышки. Попробуйте их расстрелять прежде, чем они смогут выпустить по Вашей группе свои ракеты. Многие из наседающих на Вас агентов вооружены плохо - снайперскими винтовками и дробовиками, но вот эти ребята с гранатометами - они и делают Вашу жизнь исключительно сложной. Если Вам все-таки удастся "отправить в досрочную отставку

представителей оппозиции" - Вы сможете попробовать применить снайперские винтовки по основной цели миссии. Кроме этого, Вы можете вызвать авианалет на окружающих его охранников или поиграть с последними в "кошки-мышки", используя ближайшие строения в качестве прикрытия.

Снаряжение и состав: пулеметы пригодятся для того, чтобы взрывать запасы взрывчатых устройств в рюкзаках убитых противников. В то же время Вам очень могут пригодиться лазеры и гранатометы, на тот случай, если пулеметов окажется недостаточно. На этот раз - отправляйте полную группу из 4 агентов.

URUGUAY: "Medicine Man" - "Медик"

Сложный. Вероятно, это самая сложная из южноамериканских миссий. Попытайтесь воспользоваться углами зданий в качестве прикрытия при первоначальном нападении противника. Вашим агентам потребуется ускоренная реакция и сканирование, чтобы уничтожить южный отряд агентов противника, вооруженных гранатометами.

Один из вариантов - немедленно смещайтесь на север от точки высадки к ограде здания. Продолжайте вызывать взрывы среди наседающих на Вас агентов (они будут появляться из-за угла). После расправы с первыми двумя отрядами переключитесь на использование лазеров или гранатометов. Переключите огонь на приближающийся с юго-востока отряд агентов, вооруженных гранатометами (их можно не увидеть на экране сканера, т.к. они еще за пределами его радиуса действия). Оставшихся агентов можно убрать с применением старой тактики: стрельба по угловым точкам зданий со взрывами бомб в рюкзаках убитых ранее агентов. Точные авиаудары смогут уничтожить большинство из 53 (!) вооруженных лазерами охранников, которые заполонили врачебный комплекс. Оставшихся в живых можно уговорить с помощью персуадотрона.

Снаряжение и состав группы: 4 агента с двумя пулеметами, сканером, персуадотроном, авиаприбором и лазерами или гранатометами до полной экипировки. Впрочем, оружия будет достаточно на погибших противниках, так что можете взять с собой только столько, чтобы хватило для отражения первой волны. При этом Вы сохраните средства для нанесения воздушных ударов.

TARGHAN

Фирма - SILMARILS. Год выпуска - 1989.
Монитор - CGA, VGA. Размер - 0.8 Mb.

ЛЕГЕНДА

Где-то есть долина, долина достаточно плодородная, чтобы защитить человеческие существа; в ней лежит деревня. Люди, что построили ее, дали ей приятное название Edengarfin и теперь для многих поколений радость и процветание были обеспечены надолго.

Однажды в этой деревне мужчина по имени Tharn женился на женщине по имени Fabella. Этот мужчина, благодаря своему божьему дару и одаренности, стал вождем племени. У них родился сын и дали они ему имя Targhan по совету старого волшебника. На языке долины Targhan означает "Тот, кто вернется".

Через некоторое время Tharn умер. Мальчик вырос и стал вождем. Он унаследовал лучшие качества своих родителей. Его обучение и его мастерство во владении мечом дало ему необходимые качества воина. Но он не знал, что он будет "избран" для окончательного похода.

Когда он был ребенком, он любил слушать легенды, которые волшебник Athna-An пел ему. Одна из них, наиболее правдоподобная, как это казалось ему, осталась в его памяти и непрерывно мучала его.

Он все еще помнил строчки:

"Далеко от Edengarfin - замок Дьявола, лорд хранит тайну, такой сильный лорд, что он не может быть человеком, существо плывущее в мире, которое умирает и оживает снова".

С этого времени он знал, что он сделает что-нибудь, чтобы выполнить свое предназначение, и он был готов оставить свою жену и племя, чтобы пережить самое большое приключение в своей жизни. И этот вызов он бросил себе; он будет один, потому что он был тот, кто "выбран". Уважаемый Athna-An умер прежде, чем Targhan стал взрослым человеком. И вот, сидя на его ложе в большой хижине, он увидел его, стоящим там перед ним как прежде.

Слова легенды всплывали в его памяти:

"И теперь, поскольку другие шли прежде, чем ты, поскольку другие будут идти после тебя, если ты умрешь, ты должен знать, что это твое предназначение - стоять перед Дьяволом. И что же теперь, ты повернешь с пути?"

Когда Targhan встал, Athna-An исчез. Действительно ли он существовал? Он в любом случае был уверен в этом. Он выбрал надежного человека, способного к при-

нятию обязанностей руководителя в его отсутствие. Наконец, он подготовился отбыть и обещал своим друзьям и жене вернуться в пределах сезона. Тогда он уехал. Athna-An явился ему в последний раз:

"Иди на Восток. После густого леса Luneclare ты будешь должен перейти горы Clorg'a. Он расскажет тебе о храме, который охраняется дьявольскими созданиями. Наконец, если однажды ты увидишь меня снова, удостоверься, что это я, и преклони колени предо мной. Если ты последуешь за мной, вернешься быстро с Даром. Но теперь ты должен идти и быть готовым к столкновению со злом. Я верю в тебя, не разочаруй меня".

В игру можно играть клавиатурой или джойстиком. Если Вы играете клавиатурой, то используйте числовую клавиатуру (1 - 9) и клавишу "SHIFT".

Без ключа Shift или кнопки огонь: (клавиатура или джойстик)

7 Поворот назад	**8** Прыжок вверх	**9** Бросить Прыжок вперед
4 Полуоборот	**5**	**6** Идти
1 Поворот назад и взять объект	**2** Присесть	**3** Поднять объект

С ключом Shift или кнопкой огонь: (клавиатура или джойстик)

7 Поворот назад и удар	**8** Удар сверху	**9** Бросить шурикен
4 Уклониться	**5**	**6** Удар
1 Удар назад	**2** Удар снизу	**3** Удар вперед

ОБРАБОТКА ОБЪЕКТОВ

Когда Вы подбираете объект, он будет показан в иконке. Чтобы использовать их, нажмите функциональную клавишу с номером объекта (клавиши F1-F5). Чтобы положить объект на землю, нажмите F10 перед его выбором.

TARGHAN - КАРТА И ИНФОРМАЦИЯ О МАРШРУТЕ В ИГРЕ

ОПИСАНИЕ СИМВОЛОВ НА КАРТЕ

- колодец
- дополнительная жизнь
- лучник

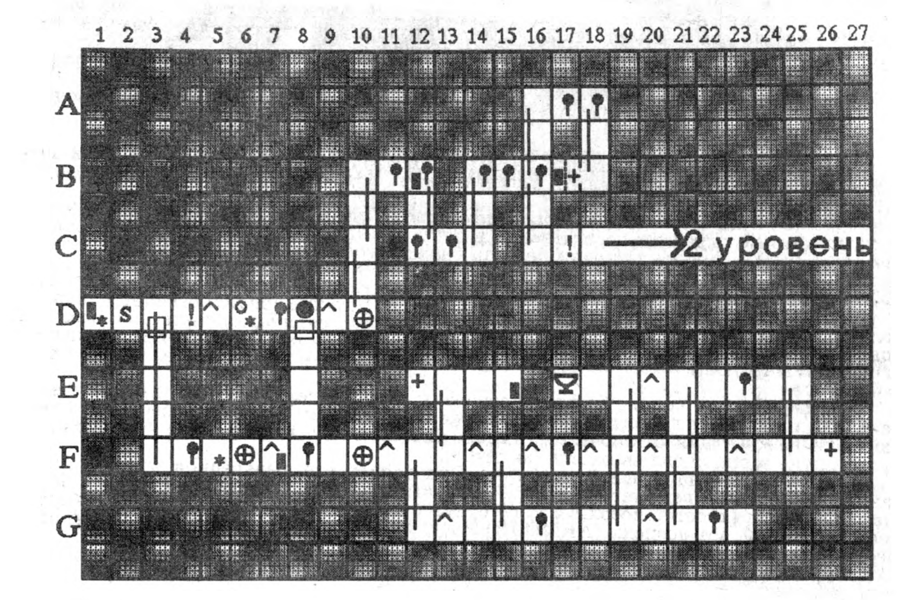
- манускрипт
- летучие мыши
- опасность

- охранник
- чаша
- старт

- статуя
- светлячок
- телепортер

- веревка
- шурикен (звездочка)

КАРТА УРОВНЯ 1

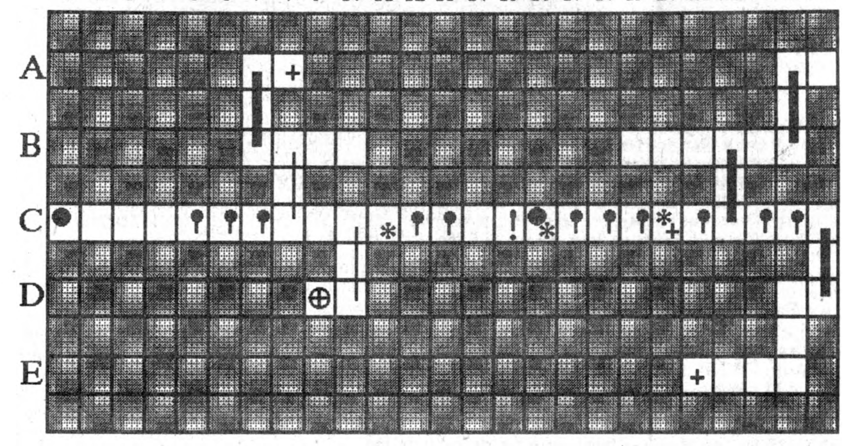


ПРЕДЛАГАЕМЫЙ ПУТЬ ДЛЯ УРОВНЯ 1:

D2; D1 - манускрипт, шурикен; D2; D3; D4 - лучник; D5 - летучие мыши; D6 - светлячок и шурикен; D5 - летучие мыши; D4; D3 - спуститесь в колодец по веревке; F3; F4 - охранник; F5 - шурикен; F6 - падающая сосулька; F7 - летучие мыши и манускрипт; F8 -охранник; F9; F10 - перепрыгните яму; F11 - летучие мыши; F12 - вниз по веревке; G12; G13 - летучие мыши; G14; G15; G16 - охранник; G17; G18; G19; G20 - летучие мыши; G21; G22 - охранник; G23 - ключ; G22; G21; F21; F22; F23 - летучие мыши; F24; F25; F26; F25; F24; F23 - летучие мыши; F22; F21; F20; F19; E19; E18 - решетка; E17 - чаша; E18; E19; F19; G19; G18; G17; G16; G15; F15; F14 - летучие мыши; F13; E13; E12; E13; E14; E15 - манускрипт; E14; E13; F13; F12; F11; F10; F9; F8; F7 - летучие мыши; F6; F5; F4; F3; D3; D4; D5 - летучие мыши; D6; D7 - охранник с топором; D8 - статуя; D9 - летучие мыши; D10 - пантера, сундук; C10; B10; B11 - охранник; B12 - охранник и манускрипт; C12 - охранник; C13 - охранник; C14; B14 - охранник; B15 - охранник; B16 - охранник; B17 - манускрипт (надо прыгнуть); B16; A16; A17 - охранник; A18 - охранник; B18; B17 - бутылочка с жизнью; B18; A18; A17; A16; B16; C16; C17 - лучник; C18 - переход на второй уровень и пароль.

ПРЕДЛАГАЕМЫЙ ПУТЬ ДЛЯ УРОВНЯ 2:

C1 - статуя; C2 - добрый волшебник, драгоценный камень; C3 - волк; C4; C5 - охранник; C6 - охранник; C7 - охранник; C8; C9; C10 - спуститься вниз; D10; D9 - дракон; D10; C10; C9; C8 - наверх по веревке; B8; B7 - телепортер на A7; A7; A8 - злой колдун; A7 - телепортер; B7; B8; C8; C9; C10; C11- шурикен; C12 - охранник; C13 - охранник; C14; C15 -лучник; C16 - статуя, шурикен, вход в замок (пароль); C17 - охранник; C18 - охранник; C19 - охранник; C20 - бутылочка с жизнью, шурикен; C21 - охранник; C22 - телепортер; C23 - охранник; C24 - охранник; C25 - телепортер; D25; D24 - веревка вниз; E24; E23; E22; E21 -бутылка с жизнью; E22; E23; E24; D24; D25 - телепортер; C25; C24; C23; C22 - телепортер вверх; B22; B23; B24; A24; A25 - ДЬЯВОЛ и конец игры



TARGHAN - ОПРЕДЕЛЕННЫЕ ПРИМЕЧАНИЯ

<u>**ОБЩИЕ ПРИМЕЧАНИЯ:**</u>

Сохраняйте игру, как можно чаще, если это возможно (поклон перед статуей). Следите за Вашим уровнем силы - используйте бутылки с силой, когда потребуется (большие белые бутылки). Не используйте маленькие коричневые бутылки, в них - яд.

Летучие мыши забирают у Вас силу: или убивайте их, или избегайте их, наклоняясь, или бегите от них.

Использование меча меняется в зависимости от типов демонов и охранников. Шурикены (звездочки-ниндзя) наиболее полезны на лучниках и злодеях-колдунах.

В некоторых комнатах множество врагов, будьте осторожны.

Падение в ямы - чаще всего мгновенная смерть.

<u>**СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПОДСКАЗКИ К РЕШЕНИЮ:**</u>

Итак, основное - перейти к уровню 1, получить все объекты и прочитать все манускрипты. Шурикены наименее важны и должны быть выброшены по мере необходимости, чтобы было место для других более важных объектов. Если только Вы возвращаетесь к поверхности и достигаете первого пункта сохранения игры в местоположении карты "D8", сбросьте все ненужное, кроме golden goblet (золотой бокал) (из местоположения "E17") и остаток шурикенов и тогда сохраняйте игру ...

Теперь продолжайте игру, пока Вы не достигнете местоположения "B16". Здесь Вы должны перепрыгнуть по веревкам к маленькой "платформе-острову" и взять все вещи, которые там находятся, и идти обратно. То же самое повторите в местоположении "B18", (если Вы упали - это нестрашно, поднимитесь по веревкам и попытайтесь снова).

Когда Вы достигнете второго уровня игры "C20", оставьте маленькую red box (красную коробку) (из местоположения "C1" (смотри карту 2-го уровня)) и золотой кубок и тогда сохраните игру снова ...

При перемещении к уровню 2, первый, с кем Вы столкнетесь в "C2", - добрый волшебник. Поклонитесь ему и положите золотой кубок на землю. Он оставит сверкающий камень. Подберите его. Этот камень должен оставаться с вами всегда, чтобы вы могли использовать телепортеры. Продолжайте маршрут, пока Вы не достигнете 1-ого телепортера в местоположении "B7". Войдите в него и ждите телепортации, идите направо к "A7". Подберите маленькие желтые бутылки и войдите в резиденцию злодея-колдуна в "A8". Уничтожьте его и летучих мышей, потом подберите две (желтые?) каменные плитки, используйте их, затем опустите их снова (Вы не должны нести их, если они прочитаны). Возьмите другие маленькие желтые бу-

тылки и маленькие красно - оранжевые бутылки (не используйте их, они содержат яд).

Выходите из резиденции (через телепортер) и подойдите к местоположению "D9". Будьте здесь очень осторожны, поскольку каждое дыхание пламени будет ослаблять Вас наполовину. Самая лучшая возможность, которую я нашел, как добраться как можно дальше, - это ждать дыхания пламени, использовать одну из маленьких желтых бутылок, чтобы путешествовать под пламенем направо - против дракона, наклонитесь перед следующим дыханием (Вы станете снова большим), возьмите вещь, наклонитесь снова перед другим дыханием, затем подпрыгните обратно ...). Не используйте вторую маленькую желтую бутылку. Сохраните игру в "C16" со следующими предметами: Красная коробка, сверкающий камень, маленькая желтая бутылка, маленькие красно - оранжевые бутылки и ожерелье ...

Когда Вы достигнете телепортера в "C22", быстро пройдите через него и идите к местоположению "C25". Войдите здесь в телепортер и выйдите в "D25". Теперь используйте маленькие красно - оранжевые бутылки (зелье смотреть в темноте) и идите к "E23". Используйте оставшуюся маленькую желтую бутылку, чтобы войти в пещеру слева экрана в местоположение "E22". Уничтожьте второго злодея-колдуна и подберите маленькие желтые бутылки для того, чтобы выйти.

Чтобы перебраться с "E21", используйте последовательность “прыжок-наклон-взять-наклон-прыжок”, тогда идите к "A24".

TARGHAN - ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНОЕ СРАЖЕНИЕ С ДЬЯВОЛОМ

Теперь Вы можете игнорировать шурикены в местоположении "A24" потому, что они бесполезны против ДЬЯВОЛА... Итак, последнее сражение: когда Вы выходите из "A25" для заключительного сражения, Вы должны;

1) иметь полную силу;
2) подпрыгивать быстро и в пределах области поражения;
3) бороться только стоя;
4) наносить большое количество ударов!!!

(Или, если хотите, используйте ключ FiRMINSURANCE...).

ПАРОЛИ ДЛЯ TARGHAN:

7	6	4	V	8	7	3	S	0	3	1	E
10	5	3	C	7	3	1	S	5	8	1	C
5	1	8	Q	8	7	1	S	8	4	1	C
10	5	1	C	5	3	8	D	5	4	1	C
8	5	1	Q	7	5	3	T	8	3	7	S

THE HORDE

Фирма - CRYSTAL DYNAMIX. Год выпуска - 1994.
Монитор - VGA. Размер - 14.1 Mb.

СЮЖЕТ ИГРЫ

Королевская милость

В некотором царстве, в некотором государстве жил да был мальчик и звали его Чонси.

Он всегда старался выполнить свою работу, как можно лучше: разливал ли вино по чашам, подавал ли жареного цыпленка к столу или убирал оставшийся мусор. В конце концов, он ведь служил Дворянству, жизнь которых, как известно, протекает на недосягаемой для простого смертного высоте.

И, действительно, придворные едоки были так увлечены, рассказывая друг другу случаи из их благородных жизней, что никто не обращал внимания на происходящее вокруг. Поэтому, когда король Уинтроп, завороженный еще одной историей канцлера, подавился куском цыпленка и начал задыхаться, только Чонси бросился на помощь. Он постучал по королевским плечам, пока непрожеванный кусок не вылетел из горла Его Величества, как пробка из бутылки, и король был спасен! Собравшиеся были столь потрясены произошедшим на их глазах, что канцлер, в порыве преданности (хотя раньше нарочно пытался звуками своего голоса заглушить стоны короля), приказал арестовать Чонси. Но король в благородном порыве заявил (голосом, срывающимся от всевозможных кусочков цыпленка все еще сидящих в разных углах его рта):

- Он спас мою жизнь. Он... герой.

И тут же король Уинтроп Добрый произвел пораженного Чонси в рыцари и дал ему свой могучий меч Гримтвокер (Grimtwacker, grim - мрачный, to twack - пороть, так что название меча переводите, как хотите).

Крутой поворот в жизни

И вот теперь Чонси, который несколько мгновений тому назад был всего лишь тощеватым мальчиком-слугой без родни (кроме стада диких коров, которые

его и воспитали), превратился в сэра Чонси Храброго, обладателя обширных земельных угодий.

Плохая сторона дела.... КРОНУС МЭЛОР, злодей-канцлер, жаждет избавиться от короля и в суматохе завладеть троном. Теперь у этого негодяя появился новый кровный враг-Чонси!

Хорошая сторона дела... Вооруженный и некоторыми другими магическими предметами, Чонси может запросто спутать зловещие планы канцлера и превратить свои земли в цветущий сад!

Орда

Но еще худшая сторона дела - земли Чонси подвергаются набегам орды. Эти бегущие, скачущие и бредущие толпы крикастых красных голодных обжор отравляют воздух жутким запахом, одновременно ненасытно давясь коровьем мясом и всем другим, что только они могут просунуть в свои челюсти!

Но дающая надежду сторона дела - орда состоит из крайне тупых баранов.

Так что у Чонси еще есть шанс избавить землю от надвигающейся, вечно чем то чавкающей болезни и стать самым знаменитым героем в истории!

Если, конечно, он перестанет спотыкаться о свой меч...

Действующие лица

Сэр Чонси

Воспитанный коровами, он, в сущности, добродушный дурачок и предпочел бы прислуживать королю за столом.

Злодей канцлер

Кронус Мэлор, постоянно строящий козни бедняге Чонси, но вызывающий симпатию своими комическими диалогами.

Король Уинтроп Добрый

Когда-то он был большим и храбрым воином с севера, сейчас он толстый и сонный, как телом, так и душой (почти цитата из фильма "Conan The Barbarian", там тоже был такой король).

Ордлинги-подростки

Невысокие и некрасивые, глупые и вечно голодные, они либо едят коров, либо бегают в поисках еще чего-нибудь съестного.

Ордлинги-пиранья

Эти большеротые твари стараются забежать вперед других, чтобы, воспользовавшись своим острым нюхом, отыскать кусочки повкуснее.

Болотные ордлинги

Похожи на покрашенного в красный цвет Крокодила Гену. На земле передвигаются медленно но отлично плавают, так что никакие водяные преграды их не остановят.

Лесные ордлинги

Эти ордлинги-пигмеи водятся рядом с деревьями. У них есть мерзкая привычка стрелять в Чонси из духового ружья и обычный для ордлингов аппетит к коровам.

Ордлинги-шаманы

Поосторожнее с ними! Они не только будут швырять в Вас огненными шарами, но и будут воскрешать мертвых ордлингов. Вдобавок ко всему, они еще и телепортируют с места на место.

Пустынные ордлинги

У них на головах буры и они любят рыть подкоп под своими жертвами. Они особенно раздражают, потому что с ними нельзя расправиться, пока они не поднимутся на поверхность.

Ордлинги - великаны

Это медленно бредущие громилы, почти непобедимые в бою (по ним нужно попасть мечом не менее шести раз). Однако, они настолько же глупы, насколько велики, и до сих пор не освоили принцип изменения направления движения, когда перед ними возникает преграда.

Ледяные ордлинги

У этих любителей снежков есть только одна цель - запихнуть что-нибудь (корову, дом или жителя деревни) к себе в рот, как можно скорее.

ЛАНДШАФТЫ

Равнины Шимто

Это пастбище для ордлингов-подростков. Земля плодородна, но ее урожай постоянно во власти этих надоедливых обжор.

Плодородные болота Бузала

Сырая территория с крайне плодородной почвой. В этих опасных землях водятся экзотические и надоедливые ордлинги.

Албурга - царство деревьев

Если в болотах комаров заменяют болотные ордлинги, то здесь их заменяют лесные ордлинги со своими надоедливыми духовыми ружьями. Имейте в виду: деревья здесь лучше не рубить, а то духи леса прогневаются.

Пустыня КАР-НИАР

Эту землю укротить трудно, а закапывающиеся в песок пустынные ордлинги осложнят Вам жизнь еще больше.

Холодные пустоши ВЕША

Это, возможно, самый трудный этап в Вашей карьере. Попробуйте вырастить урожай в арктических условиях с крайне голодными ледяными ордлингами, бродящими вокруг.

Замечание: мох Кудзу может добраться до Вашей деревни и в этом случае уничтожит весь урожай. Чтобы избавиться от него, пусть Чонси пройдет по нему во время режима боя или во время других фаз, попробуйте что-нибудь построить на мху (например, стены и т.д.).

УПРАВЛЕНИЕ

Строительство деревни

SPACEBAR - Переключает между картой и предметным меню.

Когда включена карта

Курсорные стрелки - Движение.
ENTER - Поставить предмет на место.

Когда включено предметное меню

Курсорные стрелки "вправо-влево" - Выбор предмета.
ENTER - Выбрать предмет, показанный на экране, и вернуться к карте.
Курсорные стрелки "вверх-вниз" - Переключение масштаба карты.
SPACEBAR - Вернуться к карте, не поменяв предмета.

Сражение с ордой

SPACEBAR - Переключение между картой и оружейным меню.

Когда включена карта

Курсорные клавиши (движение "мыши") - двигать Чонси на экране.
ENTER или Кнопка 1 "мыши" (двигая одновременно и Чонси): использование оружия.

Когда выключено оружейное меню

Курсорные клавиши "вправо-влево" (Движение "мыши" из стороны в сторону) - выбор предметов.
ENTER или Кнопка 1 "мыши" - выбрать изображенный предмет и вернуться к карте.
Стрелки "вверх-вниз" (движение "мыши" вверх-вниз) - перемена масштаба карты

Общее управление

ENTER или Кнопка 1 "мыши" - начать игру и пропустить текстовые экраны.
F1 - Пауза.
F2 - Загрузить сохраненную игру.
F3 - Показать меню опций.
ESC - Выйти из игры.

ВО ВРЕМЯ ИГРЫ

Строительство деревни

Сезонные рапорты, они сообщат Вам о следующих вещах:
- Время года
- Год
- Увеличение численности населения
- Размер налогов, который Вы собираете с населения

Основные цели

1. Зарабатывайте деньги путем роста деревни.
2. Защищайте Ваши скромные, но при этом очень для Вас важные частные сбережения.
3. Откладывайте деньги впрок на конец года с тем, чтобы заплатить налоги, которые с Вас потребует канцлер.
4. В конце года навестите магазинчик и улучшите состояние своего оружия.

Фаза защиты деревни

У Вас есть две минуты реального времени для того, чтобы успеть:

Обработать почву и установить защиту (стены, заборы, рвы и т.д.) во время первой части сезона - возможные опции появятся в предметном меню.

Среди них:

Копать: обрабатывать борозды так, чтобы фермер мог сажать зерно. Урожай приносит Вам прибыль. Результаты культивации зависят от типа почвы;

Посадить дерево: поднимать цену не обработанной земли. Лесистые участки более привлекательны для возможных эмигрантов;

Купить корову: корова стоит дорого, но они приносят Вам наибольший поход. К сожалению, коровы почему-то входят в состав любимой диеты ордлингов.

Защищайте Ваши владения от орды:

Выкопайте яму: яма с воткнутыми кольями является долговременным сдерживающим фактором против ордлингов. Но берегитесь и не попадите в такую яму сами;

Возведение стен или оград: постройте барьер между Вами и Вашими врагами;

Наймите рыцаря и лучника: как только Вы их установите, Ваши армии сами будут поворачиваться в сторону наступающих ордлингов.

Песочные часы: показывают сколько времени у Вас имеется в запасе перед набегом орды. Когда последняя песчинка упадет в нижнюю колбу часов, орда атакует!

Выбрав предмет в предметном меню, двигайте его силуэт по земле, пока не найдете наиболее удобное для него место.

Вы всегда можете убрать предмет, снова кликнув на него его же силуэтом.

Каждый раз, когда Вы на карте устанавливаете какой - нибудь предмет, его цена автоматически вычитается из общей суммы Ваших денег. Если Вы повторно убираете предмет, его цена возвращается в Ваши руки.

Исключение: при строительстве водяных каналов и при их разрушении деньги расходуются одинаково.

Предметы или сооружения, на которые у Вас не хватает денег, будут заштрихованы серым цветом.

Если получится так, что Вы все успели построить до истечения отведенных Вами двух минут, Вы можете выбрать в предметном меню окно с изображением красного бегущего ордлинга. Это заканчивает Ваш ход и начинается сражение.

Фаза сражения

Перед самым нападением Вы увидите серую табличку, которая сообщит Вам количество ордлингов, пришедших поживиться Вашим добром на этот раз.

Имейте в виду, что ордлинг-шаман может воскрешать убитых Вами своих собратьев и снова бросать их в бой.

Ямы, стены и ограды только замедлят движения орды. Вам придется расправиться с ними, дабы оградить свой урожай.

Ордлинги всегда прут прямо к пище. Так что расставляйте свои защитные укрепления в соответствии с этим. Не забывайте использовать различные масштабы карты, чтобы знать, где сейчас Ваши "дорогие гости".

Здоровье Чонси показано в верхней части оружейного меню в виде цифр и сердец. Если Вы потеряете все сердца, игра окончена.

Впрочем, она окончится преждевременно еще в двух случаях:

- либо если Вы не сможете выплатить требуемые канцлером налоги (которые постоянно повышаются).
- либо если враги разрушат все до последнего дома в Вашей деревне (независимо от количества имеющихся у Вас денег).

Оружие

- Гримтвокер: волшебный меч, данный Вам королем. Наполовину он сделан из стали, наполовину из демона. И та и другая половина очень острые. Когда Чонси махает этим мечом, у него с непривычки кружится голова, и Вам придется ждать, пока он придет в форму.
- Огнемет: и так все ясно. Стреляет на короткое расстояние, в сущности, бестолковое оружие.
- Кольцо телепортации: с его помощь Вы можете переноситься с места на место, не давая ордлингам поживиться Вашими коровами и самим Вами.
- Сапоги-скороходы (Boots of Boogy): прибавляют Вам скорости.
- Кусок мяса: дайте голодным ордлингам почуять его запах, а потом заманите их в яму с кольями или просто подманите к себе и изрубите мечом.
- Нанять рыцаря (Knight Contract): он будет стоять на одном месте и избивать палицей всех ордлингов, до которых сумеет дотянуться.
- Нанять лучника (ARcher Contract): он тоже будет стоять на месте, но может поражать ордлингов на расстоянии стрелами.
- Бомба (Le Bombe): новейшее заморское изобретение, взрывается при контакте с ордлингами. Можно использовать и при обработке некоторых особо твердых видов земель.
- Договор с драконом Роско (Deal with Roscoe): он будет своим дыханием испепелять все вокруг Вас: и любых ордлингов, и дома деревни, и Ваших помощников. В некоторых случаях этот договор станет Вашим спасением.
- Излечивающий камень: ударьте им себя по голове и Вы почувствуете себя намного лучше.
- Флейта: сыграйте серенаду ордлинговым массам и заманите их в пучину моря (или на худой конец какого-нибудь водоема).

Конец года

В конце каждого года (4 сезонов), после уплаты налогов и лицезрения гримас канцлера (жутко поднимает общее настроение), у Вас будет возможность прикупить новенькое оружие (если, конечно, еще деньги остались). Выбор оружия в магазинчике производится курсорными клавишами "вправо-влево", покупка - клавишей ENTER. Имейте в виду, что за применение купленного Вами оружия в бою придется платить. Но кто Вам сказал, что жизнь - честная штука? Для выхода из магазинчика выберите EXIT.

В магазинчике Вы можете сохранить свою игру, выбрав SAVE GAME. У Вас может быть 10 сохраненных игр.

THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

Фирма - MYTHOS S./ELECTRONIC ARTS. Год выпуска - 1992.
Монитор - VGA. Размер - 14 Mb.

1. НЕНУЖНОЕ ПРЕДИСЛОВИЕ

В конце 19-го столетия Лондон - столица Британской Империи, над которой по словам Киплинга "никогда не заходило солнце", родине загнивающего капитализма (сколько уже загнивает, проклятый!) - Лондон, повторяем, выглядел не таким, каким его рисуют многочисленные фильмы о похождениях великого частного сыщика с Бейкер-стрит. Нет, это был довольно грязный (по современным понятиям) город, только-только по-настоящему вступавший в эпоху промышленного роста.

В это время (а если быть совсем точным, в 1888 году) столица старой доброй Англии была потрясена жуткой серией убийств, приписываемых маньяку, получившему прозвище "Джек-Потрошитель". Сегодня нас уже не так шокируют его "похождения", бледнеющие на фоне дел современных маньяков. Но тогда, когда полиция в Лондоне была вооружена почти одними только дубинками, а люди привыкли спокойно возвращаться домой и посреди ночи, действия этой загадочной личности леденили кровь. Я не буду рассказывать о реальном Джеке-Потрошителе, поскольку это не имеет самого прямого отношения к игре "Пропавшее дело Шерлока Холмса". Тем более, что маньяк так и не был найден и его личность и мотивы до сих пор составляют тайну, разжигающую нездоровое любопытство законопослушных обывателей. Потрошитель - просто часть исторического фона, на котором действовал Шерлок Холмс. Впрочем, в данной игре Потрошитель еще и ширма, за которой старается скрыться главный злодей.

Но обо всем по порядку.

Итак, инспектор Лейстред как всегда встал в тупик в деле расследования очередного убийства (само убийство Вы можете увидеть в заставочном мультике) и вынужден прибегнуть к услугам "последней инстанции" в деле сыска - Шерлока Холмса.

Но сможет ли Холмс решить и эту загадку? Ведь на этот раз Вы не просто читаете очередной рассказ сэра Артура Конан Дойля. Теперь Вы управляете действиями великого сыщика и его победа в этом деле целиком зависит только от Вас.

Ну а я Вам, естественно, помогу по мере сил.

ВНИМАНИЕ! Нижеследующее описание - не единственный способ пройти игру, но тем не менее с его помощью Вы благополучно доберетесь до конца. При условии, что знаете английский язык.

2. ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ

Процессор: не ниже 286-го.

RAM: не обязательна, но без нее Вы не сможете видеть портреты действующих лиц.

Знание английского языка необходимо, без него пропадает 2/3 всего удовольствия.

3. ПРОХОЖДЕНИЕ

Вы начинаете, как обычно, на Бейкер-стрит. Отправляйтесь в переулок позади театра "Редженси". Там осмотрите окурок сигареты, которую курил человек в ботинках. Подберите театральную программу и железную полосу.

Осмотрите труп Сары Карроуэй, она умерла от раны на шее. Заметьте, что убийца пользовался зазубренным лезвием и забрал украшение с шеи жертвы. Возьмите образец белого порошка, обнаруженного на ране на животе. Поговорите с Лейстредом, который расскажет Вам о свидетельнице убийства. Кроме этого, он сообщит Вам адрес квартиры Сары Карроуэй.

Идите в уборную Сары. Сверху комода с закрытыми ящиками стоят цветы с запиской от тайного поклонника. Возьмите записку и один цветок. Подберите флакончик духов EAU DE SEINE с ленточкой на нем. Поговорите с Уотсоном об успокоительном для Шейлы Паркер, свидетельницы. Дайте успокоительное Шейле и допросите ее.

Она расскажет о человеке, закутанном в плащ, которого она застала бегущим с места преступления. Она упомянет и о кулоне, который Сара получила от своей сестры Анны. Поинтересуйтесь о тайном поклоннике, выяснится, что сама Сара его не знала. Шейла скажет, что духи - подарок Саре от особо близкого друга, имя которого она держала в секрете. Покажите Шейле театральную программу, которую нашли в переулке, и она скажет, что программа принадлежит ей.

Обратите внимание на пятно от масла MACASSAR и черные волосы сверху на двери. Поговорите с Каррутерсом, он упомянет о подозрительном парнишке, слонявшемуся по переулку. Парень, на вид лет 17-ти, спросил Каррутерса адрес Сары, но получив отказ, попросил оставить послание у "MOONGATE" (Лунных ворот). В продолжение разговора выясниться, что убийца по-видимому взломал дверь, обыскал комнаты уборной и стал поджидать Сару в переулке. Поднимите пружину под шкафом и дайте ее Каррутерсу, чтобы он смог починить замок. Откройте дверь и отправляйтесь на квартиру Сары. Там откройте зонтик и возьмите маленький бронзовый ключик. Осмотрите корзину с бельем, там найдете свитер члена Кенсингтонского клуба регби со следами масла MACASSAR и черными волосками.

Возвращайтесь на Бейкер-стрит и обработайте образец белого порошка и цветок на лабораторном столе. Как делать этот эксперимент, Вы и сами разберетесь. Результаты эксперимента покажут, что цветок подкрашен веществом на основе йода, а белый порошок - мышьяк, смешанный с мылом. Выйдите на улицу, поговорите с Уиггинсом, дайте ему цветок и попросите найти продавца таких цветов. Снова посетите переулок позади театра. Тело несчастной девушки уже отвезли в морг, и задняя дверь в театр теперь заперта.

Загляните в морг. Коронер (следователь, производящий расследование по факту насильственной смерти) позволит Вам осмотреть, но не взять с собой личные вещи Сары. Обратите внимание на большой ключ. Поговорите с Грегсоном о разрешении забрать вещи Сары. Он отошлет Вас к Лейстреду в Скотленд-Ярд, который теперь появится на Вашей карте. Отправляйтесь туда. Упомяните имя Грегсона, но констебль все равно Вас не пропустит. Вернитесь в морг, на этот раз Грегсон пойдет с Вами и даст Вам свободный проход в Скотленд-Ярд. Пройдите вовнутрь, поговорите с дежурным сержантом Дунканом, но он откажется Вам помочь (а еще говорят будто в России самая неприятная бюрократия).

Выйдите на улицу. Поговорите со "слепым" (на самом деле он отлично все видит) продавцом и шантажируйте его угрозой разоблачить его обман. Он тогда расскажет Вам, что дежурный сержант жутко падок на похвалу. Вернитесь, похвалите сержанта и он вызовет инспектора Лейстреда, который даст разрешение на изъятие личных вещей Сары Карроуэй. Получите разрешение у дежурного сержанта.

Отправляйтесь в морг и поговорите с коронером. Дайте ему разрешение и заберите большой ключ. Спросите коронера об анализе белого порошка, который применяется в качестве предохраняющего средства. Идите в переулок позади театра, откройте большим ключом заднюю дверь. Маленьким бронзовым ключиком откройте ящики комода и достаньте оттуда билеты в оперу. Каррутерс сообщит Вам адрес оперного театра, где поет Анна Карроуэй.

Отправляйтесь в оперу "Чансери" и поговорите с распорядителем (слово "менеджер" тогда означало не совсем то, что теперь). Он Вам сообщит, что Анна Карроуэй заболела, и напрочь откажется пропустить Вас в ее уборную. Предъявите свои билеты обоим USHERS (не знаю, как эта должность переводится на русский) и поднимитесь наверх. Покажите билеты миссис Уортингтон, она расскажет о кулоне и о поклоннике Сары по имени Джеймс. Она также напишет пропуск в уборную Анны. Передайте этот пропуск распорядителю и попытайтесь обследовать комнату Анны. Когда распорядитель вмешается, выйдите из комнаты и поговорите с Уотсоном. Снова войдите в комнату и пусть Уотсон отвлечет распорядителя. Затем откройте ящики и возьмите связку ключей из ящика посредине.

Теперь идите в парфюмерный магазин Беллы и спросите хозяйку о молодом человеке, купившем духи EAU de SEINE. Опишите его как: высокого, с черными волосами, обильно смазанными MACASSAR OIL. Белла признает в нем игрока в регби. Спросите Беллу о флаконе духов LA COTE D'AZUR. Когда она зайдет вовнутрь магазина, спросите у уборщицы об этом молодом человеке и Вы узнаете, что он курит сигареты SENIOR SERVICE.

Идите на SOUTH KENSINGTON FIELD и поговорите с тренером. Если Вы опишете молодого человека по имени Джеймс, который курит сигареты SENIOR SERVICE, тренер подзавет Сандерса, чтобы тот ответил на вопросы. Сандерс будет отрицать свое знакомство с Сарой, пока Вы не покажете ему флакончик EAU de SEINE. Тогда он даст Вам месторасположение Итонского общежития. Идите туда, скажите Сандерсу, что Сара мертва. Он Вам не поверит и потребует доказательств, например, свидетельства о смерти.

Идите в морг, но коронер не выдаст свидетельства о смерти. Отправляйтесь на Бейкер-стрит, попросите у Джонаса, продавца газет, старый номер газеты со статьей о смерти Сары. У Джонаса ее нет, но у Уиггинса она есть. Поговорите с Уиггинсом и возьмите газету. Спросите Уиггинса о продавце цветов. Тот сообщит Вам, что ее имя Лесли, она торгует у Ковент Гарден. Вернитесь в общежитие и отдайте газету Сандерсу. Он расскажет об Анне Карруэй и ее ухажере Антонио Карузо, который часто посещает ST. BERNARD SNOOKER ACADEMY. Сандерс не знает адресов их квартир. Сандерс расскажет и о местечке рядом с младшей школой, где они все вместе устраивали пикники и Анна время от времени разговаривала с любопытным мальчишкой.

Идите в ST. BERNARDS, заплатите игрокам за информацию о Карузо. Джек Махоуни, в желтом со свадебной лентой, знает адрес квартиры, но не будет Вам помогать. Спросите у бармена о семейном положении Махоуни. Перекиньтесь теперь словечком с Махоуни, упомянув об этом. Он, ясное дело, сломается и даст адрес Карузо.

Отправляйтесь на квартиру Карузо. Посмотрите на фотографию на заднем столике. Карузо сообщит об исчезновении Анны и даст ее адрес. Он посоветует Вам стучаться громко и долго, потому что домовладелец глуховат. Спросите о пикниках и узнайте о странном мальчике, который хотел, чтобы Анна купила ему гироскоп. Навестите Уиггинса на Бейкер-стрит и возьмите гироскоп (ну, отобрали у ребенка игрушку).

Доберитесь до места пикников и примените гироскоп на одинокого мальчика. Он скажет Вам, что его зовут Пол, его отец - влиятельный человек, а Анна была его нянькой. Отдайте гироскоп мальчику, а когда он уйдет, подберите шапку. Осмотрите шапку. Отправляйтесь в EDDINGTON EQUESTRIAN. Поинтересуйтесь, кто покупал шапку. Вам откажутся отвечать. Поговорите с Уотсоном о стратегии, потом посмотрите на герб (COAT OF ARMS). Когда все покупатели уйдут, хозяин скажет, что шапочку для своего сына купил лорд Брамуэл.

Отправляйтесь в поместье Брамуэла, но лорд Вас пока не примет. Поговорите с леди Брамуэл о Поле и Анне. Она скажет, что Анну уволили и нынешнее местопребывание последней ей не известно. Обнаружьте, что один из гостей лорда Брамуэла оставил пахучий сигаретный окурок в фойе. Теперь можете уходить, почти до самого конца игры здесь делать нечего.

Отправляйтесь в Ковент Гарден. Загляните в магазинчик мадам Розы. Она Вам не поможет и не даст осмотреть помещение. Уйдите и купите фиалки у Лесли, продавщицы цветов. Спросите ее о человеке, купившем розовые гвоздики, и покажите ей написанную от руки записку, найденную Вами в уборной Сары Карроуэй. Лесли признается, что написала эту записку по просьбе человека, который потом настойчиво приглашал ее в паб (английская пивная, не путать с нашими родными забегаловками). Когда же Лесли отказалась, он стал вести себя крайне неприятно и бросил окурок своей сигареты в ее бочку. При этом он что-то выронил в ту же бочку из своего рукава.

Выньте цветы из плетеной корзины и используйте корзину на бочке. Таким образом получите манжету с инициалами "G.B.". Отправляйтесь в паб "Лунные ворота" (помните, где упоминалось раньше это название?). Поговорите с хозяином заведения (PUBLICAN), который признает манжету как принадлежащую мистеру Блэквуду, набивщику чучел (TAXIDERMIST). Хозяин пивной скажет, что образец работы мистера Блэквуда можно лицезреть в табачной лавочке Бредли.

Теперь осмотритесь вокруг, особое внимание уделив двум фотографиям. Спросите хозяина пивной о молодом человеке, интересовавшимся адресом Сары Карроуэй. Получить информацию по этому вопросу можно двумя путями. Первый - сыграть в игру дартс (метание стрелок) с тремя клиентами пивной и самим хозяином, причем Вам придется обыграть всех (мастерство Ваших противников будет расти, в итоге хозяина пивной можно побить только снайперской стрельбой, не допустив ни одного промаха и ни разу не сгорев). Второй - спросите у хозяина о его службе в армии и упомяните о фотографиях толстокожего животного (PACHYDERM) и его матери. Второй путь более легкий, но, может, Вам охота поиграть в дартс (мне, например, очень понравилось). В любом случае хозяин пивной расскажет Вам, что интересующий Вас молодой человек служит посыльным у аптекаря на Хаттингтон-стрит. Отправляйтесь к аптекарю и, если Вы что-нибудь у него купите, он даст Вам поговорить с Ричардом (который нам и нужен). При допросе Ричард признается, что влюблен в Сару, но без каких-либо корыстных побуждений и что он ни в чем другом не замешан.

Отправляйтесь в табачную лавку Бредли. Попытайтесь сдвинуть ящик с сигарами, но Альфред Вам этого не даст сделать. Поговорите с Альфредом и он передумает. Передвиньте все три ящика к голове лося, а потом переставьте третий ящик еще раз. При этом Холмс поставит его на два других. Залезьте на ящики, снимите голову лося и прочтите адрес Оксфордской мастерской по набивке чучел.

Отправляйтесь туда. В мастерской осмотрите зазубренный нож и окровавленную рубашку и спросите о них у Ларса. Он скажет Вам, что рубашка принадлежит мистеру Блэквуду. Он опишет Блэквуда как человека среднего телосложения, с се-

дыми волосами, в высокой шляпе и с моноклем. Он скажет, что слышал, как Блэквуд договаривался встретиться с кем-то в Суррейских доках.

Поговорите С Уотсоном о доках и он предложит воспользоваться услугами Тоби, собаки старого Шермана, для отыскания следа. Подберите рубашку и отправляйтесь к старому Шерману. Поговорите с Шерманом, получите поводок. Используйте поводок или рубашку на Тоби и Вас автоматически перенесет в доки. Тоби будет сильно интересоваться складом, но тот закрыт. Придвиньте бочку к двери, залезьте на бочку и получите бадью.

Посмотрите в окно, оно стало непрозрачным от грязи. Отодвиньте бочку обратно и подберите грязную тряпку. Опустите бадью в Темзу (эта река так называется - сообщаю для полных . . .профанов), потом опустите тряпку в бадью. Протрите тряпкой окно и удовлетворите наконец свое ненасытное любопытство. Внутри два человека. Один по описанию соответствует Блеквуду, другой рассматривает большой кулон. Дверь подперта доской. Поговорите с Уотсоном о стратегии, затем откройте дверь сарая и возьмите молот. Примените молот на двери склада и войдите вовнутрь. Холмс преследует и ловит Блеквуда, но второй мерзавец ускользает. Вы опять оказываетесь на Бейкер-стрит, где Холмс и Уотсон обсуждают Блеквуда. Он задержан в полицейском отделении Боу-стрит и обвиняется только в обладании украденными драгоценностями Сары.

Отправляйтесь на Боу-стрит, но Вас не пропустят. Бюрократы! Что ж, придется навестить Скотленд-Ярд и получить пропуск у нашего старого друга дежурного сержанта. Вернитесь на Боу-стрит, отдайте пропуск охраннику, поговорите с Блеквудом. Тот признается, что его нанял неизвестный ему старый джентельмен, чтобы найти письмо, которое находилось у Карроуэй. Блеквуд обыскал уборную Сары, ничего не нашел и стал ждать в переулке. Когда он схватил Сару, она запаниковала и он "случайно" (вспомните раны на теле несчастной, ничего себе “случайность”) убил ее и забрал ее кулон. Но потом старый джентельмен сказал ему, что это была не та Карроуэй и письмо находится у Анны. Спросите Блеквуда, кому он продал кулон, но он не скажет.

Теперь идите на квартиру Анны Карроуэй. Помните, что сказал Карузо о глухом домовладельце. Стучите громко и долго, т.е. поработайте дверным молотком и звонком несколько раз и подождите, затем примените связку ключей. Если Уотсон скажет Вам, что в доме кто-то может быть, проделайте процедуру с молотком и звонком еще разок, пока Уотсон не скажет, что Вы ждали достаточно долго. Тогда Вы сможете войти.

Возьмите обе открытки. Передвиньте цветок и просыпьте землю. Идите наверх, но уборщица не даст Вам ничего трогать. Скажите ей о просыпанной земле и она уйдет. Сдвиньте статую и возьмите книгу. Прочтите книгу. Это дневник Анны Карроуэй. Оказывается, Анна наняла сыщиков, чтобы найти и вернуть похищенный кулон. Она думала, что убийца прихватил кулон с собой. В кулоне было спрятано очень важное письмо, и, если его не найти, Анна останется одна в мире, а ее ребенок будет потерян для нее навсегда.

Прочтите открытки. Одна от Карузо, другая от некоего Якоба Фартингтона, адвоката из Грей Инн. Посетите Фартингтона, он скажет, что был нанят Анной изучить и восстановить ее материнские права. У нее был сын, но ей пришлось отдать сына его отцу, лорду Брамуэлу (классическая история). Сейчас у нее есть доказательство, позволящее ей воссоединиться с сыном, но лорду Брамуэлу это доказательство крайне не понравится (еще бы!). Фартингтон очень обеспокоен исчезновением Анны и попросит Холмса найти ее.

Вернитесь на Боу-стрит. Скажите Блеквуду, что в кулоне, который он продал, и было то самое письмо, которое его наняли достать. Теперь Блеквуд сообщит о Джеймсоне, которому он продал кулон. Отправляйтесь к Джеймсону и скажите, что за покупку краденого он может быть привлечен к суду как сообщник в убийстве Сары Карроуэй. Тогда тот признается, что продал кулон частному детективу Мурхэду, но об этом известно и другому его клиенту, весьма грубому господину по имени Роберт Хант.

Отправляйтесь в детективное агенство Мурхед и Гарднер. Попросите поговорить с Мурхедом, но его нет в конторе. Передайте открытку секретарше. Она скажет, что Гарднера тоже нет, его вызвал клиент на встречу в зоопарк Регентского Парка в полночь по поводу кулона. Посмотрите на фотографию Гарднера. В данный момент Вы не можете ни взять пишущую машинку, ни вломиться во внутренний оффис.

Отправляйтесь в зоопарк, поговорите с констеблем и входите вовнутрь. В львиной клетке лежит какой-то блестящий предмет. Идите к административным зданиям. Осмотрите труп Гарднера, у него проломлен череп, на одежде грязь, следы когтей на теле и одна нога сломана при падении. Его явно убили где-то в другом месте и лишь потом приволокли сюда.

Поговорите с Грегсоном, но от него не много прока. Войдите в офис и поговорите с Холлингстоном. Он даст Вам адрес служителя зоопарка Симона Кингсли, особого друга льва по кличке Феликс. Отправляйтесь на квартиру Кингсли, посмотрите на ботинки и на картинку. Расспросите Кингсли о его любимом животном и

тот признается, что вытащил Гарднера из клетки, так как думал, что Феликс убил человека. Кингсли согласится о встрече у клетки льва.

Отправляйтесь к клетке, Кингсли займет льва и Вы сможете подобрать блестящий предмет. Это часы-луковица (других тогда и не делали). Откройте часы и узнаете, что они принадлежали Гарднеру. Вдобавок обнаружите бумажку с какими-то цифрами, похожими на комбинацию к сейфу.

Отправляйтесь в детективное агенство, снова поинтересуйтесь Мурхедом. Вам скажут, что он только-только вышел. Секретарша скажет, что мальчик-посыльный доставил какое-то послание, после чего Мурхед открыл сейф и убежал. Скажите Уотсону, что Мурхед в большой опасности, что он не знал о гибели своего партнера, а теперь вызван куда-то при таинственных обстоятельствах.

Вломитесь во внутренний офис. Возьмите пищущую машинку и посмотрите маленький мультик. Холмс проникает во внутренний офис и обнаруживает послание, требующее от Мурхеда прийти одному на станцию Сант-Панкрес и принести кулон, если он хочет увидеть живыми своего партнера и клиентку. На станции мистер Хант (а кто же еще?) держит Мурхеда под дулом пистолета, но Мурхед не принес кулон.

Когда Уотсон и Холмс прибывают на станцию, Мурхеду удается вырвать пистолет, но подлец Хант толкает его под прибывающий (или отходящий, я уж не помню) поезд. Уотсон держит пистолет, а Холмс сообщает Ханту, что он намеревается задержать того по обвинению в убийстве Мурхеда, Гарднера и исчезновении Анны Карроуэй. Хант заявляет, что посчитается с Холмсом впоследствии, а Анну тот никогда не увидит живой. Отправляйтесь на Боу-стрит и поговорите с Хантом, скажите ему, что он работает на третье лицо, но он не расколется.

Вернитесь в детективное агенство. Зайдите в офис, сдвиньте фальшивый первый ряд книг и примените на сейф бумажку с кодом. Достаньте кулон и откройте его. Выньте документ и прочтите содержание. Это письмо написал скончавшийся врач семейства Брамуэлов, некий Теодор Смитсон. У порога смерти он хотел извиниться перед Анной за участие в подлоге. Анна родила Пола, когда была еще служанкой в семье Брамуэлов. Отец, лорд Брамуэл, убедил людей думать, будто Пол - сын бездетной леди Брамуэл, а Анна была лишь нянькой. Анну уволили, когда ребенок начал привязываться к ней. Ей угрожали преследованием всесильных Брамуэлов, если она посмеет сказать правду.

Теперь отправляйтесь в поместье Брамуэлов. Покажите леди письмо и она проводит Вас в кабинет. Увидев письмо, лорд Брамуэл признается, что нанял Блеквуда и Ханта, чтобы заполучить кулон. Потом он добавит, что лучше бы ему сделать дело самому. В ответ на вопрос о местонахождении Анны Карроуэй, лорд Брамуэл сообщит адрес квартиры Ханта. Затем он покинет кабинет, дабы "сдаться властям".

Холмс и Уотсон оказываются запертыми в кабинете. Чтобы вырваться на свободу, сдвиньте левый меч и посмотрите на картину. Открылся замок. Откройте картину и увидите незапертый сейф. Откройте его и возьмите медный ключ. С помощью этого ключа откройте дверь, выйдете наружу и посмотрите, как лорд Брамуэл спрыгнет с моста (ну и поделом, старый козел).

4. РАЗВЯЗКА

Отправляйтесь на квартиру Ханта. Откройте книгу, прочтите о связи Ханта, мадам Розы и лорда Брамуэла. Возьмите закладку. Это квитанция на получение вещи, оставленной на хранении у Джеймсона. Идите к нему, отдайте квитанцию. Получите маленький фигурный ключик и колоду карт Таро (это - особые карты, применяемые гадателями и колдунами). Теперь загляните в салон мадам Розы. Ее там нет. Очень кстати. Сдвиньте левую свечу и откроется книжный шкаф. Вы увидите сейф. Откройте фигурным ключиком ящик стола, достаньте оттуда серебрянный ключ и этим ключом откройте сейф.

Возьмите бумагу. Это арендная квитанция на недвижимость по адресу: Савой Сент-Пьер. Тут же и записка от Ханта, просящего мадам Розу сохранить квитанцию. Идите по указанному в квитанции адресу. Внимание! Сначала загляните в окно! Увидите женщину с кляпом во рту, привязанную к стулу. Сверху висит бочонок пороха с фитилем, а рядом - свечка. Фитиль привязан к дверной ручке так, что при открывании двери он поднимается прямо к пламени свечи. Кроме того, фитиль загорится, если свеча под действием огня уменьшится.

Гляньте в вещмешок. Помните ту железную полосу, которую нашли в самом начале игры? Пришла пора воспользоваться ею. Примените ее на дверь и смотрите счастливый конец. Ну, или почти счастливый, потому как...

Обратите внимание на обещание Холмса встретиться с преступником, "вообразившим, что он мне ровня".

К сожалению, насколько мне известно, этому обещанию так и не суждено было сбыться - продолжения этой игры компания Electronic Arts так и не выпустило, а жаль. Эту игру придумали настоящие почитатели сэра Артура Конан Дойля.

Фирма - LUCAS ARTS. Год выпуска - 1994.
Монитор - VGA. Размер - 14.2 Mb.

1. ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ

Версия DOS: 5.00 или выше
Графическая карта: VGA или MCGA
Основная память: 560 kb необходимо, 582 kb рекомендуется
Мышь: необходима, рекомендуется и хороший джойстик

2. ЗАПУСК ИГРЫ

Если Вы пользуетесь фирменным дистрибутивом, к которому доблестные хакеры умудрились приложить файл-взломщик, компьютер все сделает автоматически. Если же нет, запускайте файл INSTALL. EXE и устанавливайте желаемые опции.

Управляется игра на базе при помощи мыши, во время боевого вылета - мышью или джойстиком вместе с клавиатурой.

3. СЮЖЕТ ИГРЫ

Я сильно сомневаюсь, что есть хотя бы один любитель компьютерных игр, который не знает сюжет "Звездных войн" Джорджа Лукаса. Поэтому скажу лишь, что на сей раз Вы играете роль выпускника Академии Имперского Флота, горящего желанием сделать себе блестящую карьеру во Флоте. Вам предстоит управлять всеми типами боевых кораблей Империи и пройти путь от никому не известного кадета до снискавшего славу лучшего аса Империи генерала, получившего все мыслимые награды и удостоенного вниманием самого Императора и Дарта Вейдера (все это на уровне EASY).

Ну, а напоследок воспользуюсь рекламой игры из известного американского журнала "STARLOG", посвященного фантастике в кино и литературе:

"Повстанцы думают, что Сила с ними.
ВЗОРВИТЕ ЭТОТ МИФ!"

4. ДЕЙСТВИЯ НА БАЗЕ

Игровое меню

Его Вы можете вызвать в любой момент нахождения на базе в любом отсеке, нажав клавишу ESC.

В этом случае Вы увидите картинку с изображением экрана, Вашей левой руки и окошек с рисунками.

При помощи курсора Вы можете засучить рукав и полюбоваться татуировкой, показывающей достигнутого Вами уровня Посвящения в Тайном Ордене Императора (если, конечно, Вы его достигнете).

Экран, расположенный правее руки, будет показывать данные, интересующие Вас. Под экраном имеется две надписи: "Game" и "DOS". Кликнув на "Game", Вы возвращаетесь в игру, а кликнув на "DOS", выходите в ДОС.

Правее надписей расположены окошки, дающие информацию по определенным предметам.

Первое окно называется "Medals" и показывает все заработанные Вами награды (медали, нашивки за выполнение дополнительных и секретных задач, свидетельство об окончании подготовительных (тренировочных) полетов на всех шести типах имперских боевых кораблей.

Окно "Record" предоставляет всю статистическую информацию о Вашей карьере (Ваше звание, набранные очки, искусство пилотажа и боя, точность в стрельбе из пушек и при пусках боеголовок, тип и количество сбитых кораблей и многое другое).

Окно "Options" позволяет Вам настроить игру по Вашему желанию, т. е. включить/выключить субтитры во время мультиков (если плохо понимаете английскую речь), громкость музыки, звуковых эффектов, оцифрованной речи и, самое главное, установить уровень сложности игры. Всего их три (легкий, средний и трудный). Разница между ними - противник выставляет против Вас более совершенную технику и более грамотных пилотов.

Окно "BackUp" позволяет сделать подстраховку (дублирование) для Вашего пилота (чтобы после восстановления в случае смерти или пленения Повстанцами у Вашего пилота оставались набранные ранее очки, "Back Up Pilot"), а также восстановить пилота. Имеются ручное и автоматическое управление этими опциями. Я советую автоматическое управление отключить, т.к. оно дублирует очки не после каждого вылета, а по прошествии нескольких и, в случае Вашей преждевременной кончины при исполнении долга от рук врагов Императора, Вам придется возвращаться и проходить некоторые вылеты по-новому.

Регистрационный отсек

Вы начинаете игру в регистрационном отсеке базового корабля. Здесь Вам надо ввести в банк данных имя, под которым Вы будете фигурировать в игре.

Потом кликните на двери, охраняемой стормтруперами, и начинайте Вашу карьеру аса Имперского Звездного Флота.

Общий зал

Сюда Вы попадаете из регистрационного отсека. Вход в него - внизу слева (REGISTER).

Чуть правее расположена дверь в тренировочный симулятор. Здесь Вы можете освоить управление своими кораблями, пройдя полосу препятствий.

Как только войдете вовнутрь, перед Вами будет пульт, на котором Вы можете выбрать тип корабля для тренировочного полета и уровень полосы препятствий для прохождения.

Для начала тренировочного полета кликните на красной кнопке справа от пульта

Для выхода из симулятора кликните на маленький рычаг слева от пульта.

В принципе, прохождение симулятора Вам ничего не дает. Очки, на основании которых Вас будут повышать в звании и принимать в новый Круг Посвящения Тайного Ордена Императора, начисляются Вам только во время "реальных" боевых вылетов. Однако после прохождения симулятора Вам будет выдано красивое свидетельство.

Правее от тренировочного симулятора расположена дверь в распределительный отсек, где Вы можете начать новую битву или поменять битву, если по каким-то причинам она Вам не понравилась. Но помните: Вам все равно придется пройти через все битвы для успешного окончания игры.

Чтобы поменять битвы, кликните на белых кнопках на трибуне инструктора. При этом место выбранной Вами битвы будет показано на экране позади инструктора.

Для выхода в общий отсек воспользуйтесь дверью слева. Если хотите принять участие в битве, кликните на дверь справа.

После успешного окончания битвы Вы сможете увидеть заключительную сцену-мультик в распределительном отсеке, кликнув на кнопках на трибуне инструктора.

Над дверью в распределительный отсек расположена дверь в ангар. Ей Вам надо воспользоваться для продолжения прерванной по каким-то причинам текущей битвы (выход в DOS или в общей отсек).

Правее от распределительного отсека находится боевой симулятор. В отличие от тренировочного симулятора, здесь Вы имеете возможность научиться управлять Вашими кораблями в условиях, максимально приближенных к боевым.

Для каждого корабля имеется пара вводных задач, в которых Вам детально объяснят, как пользоваться имеющимися у Вас системами обнаружения врага и прицеливания, а также научит многим нужным маневрам.

Кроме этого, у Вас будет возможность повторить здесь любой Ваш боевой вылет, но только после того, как Вы его сделаете.

Очки, набранные здесь, не отражаются на Вашей карьере.

В левом углу экрана, показывающего общий отсек, расположена дверь в фильмотеку. Здесь Вы сможете просмотреть любой из сделанных Вами во время боевых вылетов фильм (как его сделать, смотри в пункте "Управление кораблем").

Опции управления элементарны: PLAY - просмотр, REV - перемотка в начало, EXIT - выход и т. д. Сами разберетесь, сложностей никаких.

Левее фильмотеки расположен отсек технической информации. Здесь Вы можете увидеть любой из встречающихся по ходу игры кораблей или других космических объектов (мины, контейнеры, зонды и т.д.).

Управляется отсек при помощи двух опций. Первая - корабль, она выдает информацию о выбранном Вами корабле. Для смены корабля кликайте на стрелках справа или слева. Вторая - вращение. Кликая на стрелках справа или слева от нее Вы можете развернуть выбранный корабль под любым углом, чтобы как следует его рассмотреть.

Инструктаж перед боевым вылетом.

Состоит из 3-х частей.

1-я часть - карта, располагается в левой части экрана на стене отсека. Кликнув на ней, Вы получаете возможность рассмотреть диспозицию в предстоящем бою. Красным цветом отмечены корабли Империи, зеленым или фиолетовым - Повстанцы или другие враги. Одновременно внизу бегущая строка сообщает Вам о цели предстоящего задания.

Под картой - панель управления, позволяющая остановить бегущую строку, перемотать ее к началу или продолжить воспрозведение.

Разобравшись с картой, переходим ко 2-ой части - беседе с инструктором (Talk To Flight Officer). Он может сообщить Вам следующую информацию:

- цель вылета (в отличие от карты, здесь Вы узнаете не только саму цель вылета, но и его причину. Для выполнения задания последнее, конечно, неважно - солдат Империи не рассуждает о причинах, но зато это помогает создать атмосферу и связать отдельные вылеты в единый сюжет.)

- информацию о корабле, на котором Вы полетите (указывается и количество ракет или торпед, загруженных на борт, если таковые имеются, а также состав звена и Вашу роль в нем (будете ли Вы ведущим или ведомым)).

- информацию о силе противника (как и всякая разведовательная информация, эти сведения не всегда точны, так что будьте готовы к неожиданностям).

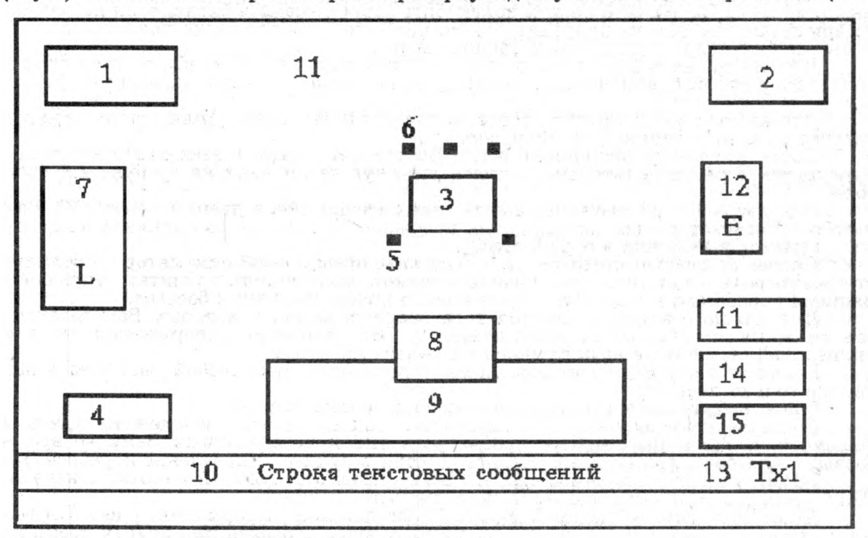
Иногда справа от инструктора открывается дверь и Вы видите закутанную в плащ фигуру (Cloaked Figure). Это особый личный посланник Императора. С ним связана вторая, дополнительная, сюжетная линия. Если Вы успешно выполните его задание наравне с другими поставленными перед Вами для данного вылета, это позволит Вам вступить в Тайный Орден Императора. В дальнейшем при успешных выполнениях заданий Вы сможете продвигаться в Ордене и дальше. Существуют по крайней мере 6 ступеней Посвящения. Никаких особенных преимуществ членство в Ордене не дает. Это нечто вроде еще одного варианта медалей.

Послеполетный инструктаж Вы проходите после возвращения из боевого вылета. Вам сообщат результаты Ваших действий (сколько раз Вы стреляли и попали в цель, сколько и каких кораблей противника Вы уничтожили и т.д.).

Если Вам не удалось выполнить задание, Вы можете спросить у инструктора совет (Any Special Instructions?) и он даст Вам умные и действительно хорошие рекомендации. Правда, относится это лишь к выполнению основных задач.

5. БОЕВОЙ ВЫЛЕТ

Итак, Вы начали выполнение первого своего боевого вылета. Нажмите "P" (пауза) и внимательно рассмотрите приборную доску своего TIE-истребителя (мас-



штаб и графика, естественно, не соблюдены).

1 - экран переднего обзора. Красными точками отмечены корабли Империи, все другие точки, как правило, враги. Цель, захваченная системой целеуказания и наведения, отмечена желтым квадратом,

2 - экран заднего обзора. Действует аналогично.

3 - перекрестие прицела. Чтобы попасть в противника, совместите перекрестие с его кораблем. Если Вы переключились на лазерные пушки и противник в зоне поражения, перекрестие окрасится в зеленый цвет. О боеголовках речь пойдет ниже (смотри раздел "Реестр кораблей").

4 - индикатор состояния брони. Если силуэт корабля окрашен зеленым цветом, значит, с броней все в порядке или повреждения незначительны. Если цвет желтый - повреждения средние. Если красный - Вы кандидат на похороны.

5 - индикатор готовности пушек. С какой стороны светится зеленый огонек, с этой стороны и будет стрелять пушка.

6 - индикатор огня. С какой стороны он светится, с этой стороны по Вам кто-то стреляет.

7 - индикатор режима перезарядки лазеров (максимальный, усиленный, нормальный, минимальный, вся энергия направлена в двигатели).

8 - индикатор готовности боеголовок. Цифры показывают, сколько боеголовок осталось в каждой из двух пусковых установок.

9 - экран системы целеуказания и наведения. При выборе цели покажет ее внешний вид, состояние щита, брони, бортовых систем, а также расстояние до цели.

10 - строка текстовых сообщений. В ней будут появляться фразы радиопереговоров между кораблями Империи.

11 - скорость корабля в данную минуту.

12 - индикатор работы двигателя (измеряется анналогично индикатору режима перезарядки лазеров).

13 - индикатор режима времени (нормальное, увеличенное в два раза, увеличенное в четыре раза).

14 - мощность работы двигателя в данную минуту (измеряется в процентах, не путать с 12).

15 - Время, прошедшее с начала вылета.

Маневрирование Вашим кораблем осуществляется "мышью". Стрельба из пушек или пуск боеголовок осуществляется левой кнопкой "мыши". Быстрый захват цели, совмещенной с перекрестием прицела, осуществляется правой кнопкой "мыши".

Управление системами корабля и радиопереговоры ведутся при помощи клавиатуры. Я не даю о них информацию, так как Вы всегда можете получить ее в любой момент вылета, нажав клавишу "К".

Однако о некоторых командах я все же скажу, поскольку иногда не сразу понятно, для чего они нужны.

Занесение целей в память. Допустим, перед Вами пять кораблей. Вам надо произвести инспекцию корабля номер 1, а корабль 3 - уничтожить. Вы нажимаете клавишу "Т" до тех пор, пока не появится изображение корабля номер 3. Вы нажимаете SHIFT-F5. Это заносит корабль номер 3 в память бортового компьютера. Теперь снова нажимаете клавишу "Т" до появления корабля номер 1. Летите к нему и инспектируете его. Теперь, чтобы не терять времени, просто нажимаете F5 и сразу видно, где корабль номер 3. Во многих вылетах эта операция сэкономит Вам время, а подчас и жизнь.

Экран предупреждения (THREAT DISPLAY). Выберите клавишей "Т" интересующий Вас корабль и нажмите "Z". Появится новый экран, на котором будет виден выбранный корабль, а также данные его характеристики и, главное, будет сообщено, чем он сейчас занимается и сколько времени он будет этим заниматься (например, корабль собирается перейти в гиперпространство и переход произойдет через 2-3 минуты). Эта информация позволит Вам вовремя атаковать цель и не дать ей уйти. Но помните: при включении этого экрана игра не останавливается и, пока Вы созерцаете намеченную жертву, некая шустрая личность может зайти к Вам с тыла и расстрелять Вас.

Меню опций вылета вызывается клавишей ESC. Оно позволяет Вам изменить детали графики (это необходимо на медленных машинах для улучшения плавности самой игры), уменьшить или увеличить громкость звуковых эффектов и музыки, а также включить или выключить режимы неуязвимости и бесконечного количества боеголовок (Я не пользовался этими режимами и не могу сказать, засчитывается ли Вам выполнения задания при их использовании).

Полетная карта. В любой момент вылета нажмите клавишу "М" и Вы увидите карту. Она сделана отнюдь не в качестве дополнительного прибамбаса. Благодаря ей Вы можете оценить обстановку на поле боя, выявить врагов, угрожающих Вам или защищаемым Вами кораблям Империи. Управление картой очень простое, Вы с ним разберетесь и без меня. Я лишь советую Вам почаще обращаться к ней, ведь игра при этом останавливается.

Ремонт повреждений. Если у Вас что-то сломалось (точнее, Вам что-то сломали) нажмите клавишу "D" и Вы увидите список систем Вашего корабля. Те системы, которые на нем установлены, окрашены в ярко-зеленый цвет. Те системы, которые не установлены, - в тускло-зеленый цвет, а те, которые повреждены, - в красный цвет, причем справа будет показано время, необходимое на ремонт данной системы. Поскольку компьютер глуп и не ремонтирует все подряд, иногда Вам придется менять последовательность ремонта (сначало починить лазеры, а уже потом пусковые установки, в которых уже нет боеголовок). Для этого подведите горизонтальную голубую полосу к названию интересующей Вас системы и нажмите "Ввод". Теперь эта система будет ремонтироваться в первую очередь.

Очень важную роль играют команды Вашим напарникам. Но об этом смотри ниже.

6. РЕЕСТР КОРАБЛЕЙ ИМПЕРИИ И ТАКТИКА ВЕДЕНИЯ БОЯ ДЛЯ НИХ

TIE Fighter - истребитель. У него неплохая скорость, довольно слабенькое вооружение и очень легкая броня. В связи с этим никакие лобовые атаки на вооруженные корабли проводить не стоит - Вас разнесут на куски прежде, чем противник получит хоть какие - то повреждения. Самое оптимальная тактика сражения на истребителе - это так называемая атака "бей-беги" (hit-and-run). Она состоит из быстрого сближения с противником, парой точных выстрелов и еще более быстрым

расхождением. Это тактика применяется во время сражения с быстрым и хорошо вооруженным противником (A-Wing, Tie Advanced). В остальных случаях я рекомендую тактику "повисания на хвосте". Она заключается в быстром сближении с противником, уклонении от лобовой атаки, сравнивания скорости с противником (см. пункт "Боевой вылет"), повисание на хвосте противника и беспрерывного огня по нему. Внимание! Эта тактика ни в коем случае не может быть использована против эскортного челнока, так как у него сзади расположен турболазер, который превратит Вас в облако расплавленного металла за пару мгновений. Против эскортного челнока применяйте атаку "бей-беги". Еще одна маленькая хитрость - манипулирование системой перезарядки лазеров. Если Вам необходимо для выполнения задания произвести инспекцию вражеского корабля, переключите всю энергию на двигательную установку и маневрируйте для уклонения от выстрелов противника (принципы маневрирования см. ниже). Произведя инспекцию, отлетите на безопасное расстояние и немедленно переключите пушки на максимальную перезарядку. Как только пушки зарядятся, поставьте перезарядку в средний режим и начинайте охоту за противником. Если Вы нашли цель, для которой подходит "повисание на хвосте", то сразу же после сравнивания скорости с целью переключите пушки на максимальную перезарядку. Как правило, для атаки повисания на хвосте подходят медленные типы кораблей (Y-Wing, Tyderian Shuttle, Transport, B-Wing), и даже при максимальном уровне перезарядке Ваших пушек они не смогут оторваться по скорости (правда, они могут стряхнуть Вас с хвоста умелым маневрированием, но тут уж все зависит от Вас). Теперь немного о маневрировании. Самый простой способ увернуться от выстрелов противника - раскачивать корабль из стороны в сторону. Но если противник повис у Вас на хвосте, лучше всего сделать крутой поворот на 180 градусов и превратить нападавшего в мишень. В некоторых случаях у Вашего истребителя будут дополнительные установки для пуска боеголовок. Как правило, это будут ракеты. Они обладают малой взрывной мощью и их у Вас будет немного, поэтому используйте их против быстрых противников (A-Wing, X-Wing). Подробнее о принципах смотри раздел "TIE Bomber". В некоторых случаях противник будет исключительно хорошо маневрировать и расстрелять его в спину не получится. Поэтому бейте на упреждение, то есть стреляйте на 1 - 1.5 корпуса корабля противника перед ним по курсу движения. Пока лазерные лучи долетят, противник встанет в нужном месте. У Вас имеется возможность спарить Ваши пушки, так что они будут стрелять одновременно. Я не рекомендую это делать. Дело в том, что в этом режиме даже при максимальном уровне перезарядки Вы исчерпаете ресурс пушек слишком быстро (первое время, пока не освоитесь, Вы будете лупить по противнику, не переставая, я это знаю по собственному опыту). Поэтому оставьте пушки в покое. Позднее Вы скорее всего будете изредка спаривать пушки для атаки "бей-беги". Но это будет потом, когда у Вас появится опыт.

TIE Interceptor - перехватчик. Этот аппарат обладает очень хорошей скоростью и вооружен четырьмя лазерными пушками, что делает его весьма опасным противником. За исключением A-Wing, нет ни одного корабля, который смог бы оторваться от перехватчика по скорости. Поэтому наиболее приемлемая тактика боя для этого аппарата - "повисание на хвосте". Иногда у него тоже будут пусковые установки для боеголовок. Все замечания и советы, относящиеся к истребителю, подходят и к перехватчику.

TIE Bomber - Бомбардировщик. Этот корабль очень медлителен, да и пушек у него только две. Зато броня посильнее, чем у истребителя и перехватчика. И, самое главное, он способен нести большое количество боеголовок. Собственно говоря, воевать на нем можно только боеголовками, так как любой мало-мальски хороший истребитель противника (за исключением Y-Wing) без труда увернется от него. Пуск боеголовок - дело ответственное. Поскольку их запас не пополняется (лишь в двух - трех вылетах Вы сможете перезарядиться, вызвав транспортный тягач), стрелять нужно только наверняка. Имейте в виду, что чем больше размер цели, тем на большем расстоянии система целеуказания и наведения боеголовки сможет захватить ее. Если Вы стреляете боеголовкой по истребителю противника, то предварительный захват (когда перекрестие прицела окрасится в желтый цвет) произойдет на расстоянии 2.5. Пускать боеголовку стоит лишь при достижении полного захвата цели (перекрестие окрасится в красный цвет). В этом случае боеголовка уже не потеряет цель и может быть только уничтожена пушечным огнем. Если же Вы стреляете по большой мишени (например, по крейсеру, как будет в одном из вылетов), предварительный захват цели будет произведен уже на расстоянии 4.0. Имейте в виду, что чем больше боеголовка, тем меньшее количество Вы можете погрузить на борт. Кроме того, каждая боеголовка имеет свои особенности, которые надо учитывать при пуске (см. раздел "Боеголовки"). Ввиду ограниченности количества боеголовок имеет смысл некоторые корабли добивать лазерами. Это относится к легко вооруженным и неповоротливым транспортным кораблям. Будьте очень осторожны при добивании паромов (Cargo Ferry), так как они неплохо вооружены. Я рекомендую расстреливать их боеголовками до полного уничтожения. Поскольку лазеры выступают для бомбардировщика в роли вспомогательного оружия, советую переключать их энергию на двигатель, это даст Вам хоть немного скорости и маневре-

ности. Так как системе целеуказания и наведения требуется некоторое время для достижения полного захвата цели, перед сближением до 2, 5 единиц с противником сбросьте скорость (поставьте на одну треть). При невысокой скорости Вам будет удобнее держать врага в перекрестии прицела. Кроме того, Вы не успеете сблизиться до расстояния, при котором пушки противника могут достать Ваш бомбардировщик. Сразу же после пуска (если Вы не собираетесь стрелять боеголовкой по той же цели) включайте полную скорость и начинайте расхождение. Не забудьте о маневрировании - частенько Вам вдогонку будут стрелять.

Assault Gunboat - штурмовая канонерская лодка. Это универсальный аппарат, способный нести довольно большой (хотя и меньше бомбардировщика) запас боеголовок. Он обладает весьма грозным вооружением - 4 лазерные пушки и 2 ионные пушки. Но главное - у канонерки имеется энергетический щит.

Скорость канонерки немногим отличается от скорости бомбардировщика. Но более мощное вооружение и энергетический щит позволяют применять атаку "повисание на хвост".

Во всех вылетах на канонерке прежде всего переключите уровень перезарядки щита на максимум. Пусть Вы немного потеряете в скорости, зато Вас не выбьют парой выстрелов или шальной боеголовкой.

Кстати, о боеголовках. Поскольку Вы обладаете значительным вооружением, но маленькой скоростью, имеет смысл боеголовки сбивать. Когда компьютер сообщит Вам о том, что по Вам выпущена боеголовка, прежде всего обнаружьте ее при помощи системы целеуказания (клавиша "T"). Появится изображение боеголовки и надпись под ней "This Craft". Переключитесь на лазеры и разверните корабль в сторону боеголовки. Дальше действуйте, как с любой другой целью. Как бы это ни казалось странным, в большинстве случаев Вы можете без особого труда сбить ее.

Теперь поговорим об ионных пушках. В отличие от лазеров, эти пушки не разрушают броню, но выводят из строя системы корабля. Они применяются для выведения цели из строя, после чего ее можно захватить десантом стормтруперов (штурмовиков). Так что, когда Вам в ходе выполнения задания надо будет захватить какой нибудь корабль, применяйте для этого ионные пушки. После того, как Вы выведите его из строя, командование пришлет транспорт и штурмовики закончат операцию. В бою ионные пушки имеет смысл использовать для быстрого уничтожения энергетического щита противника - они это делают раза в два эффективней, чем лазеры. Имейте в виду, что Ваши напарники постараются прикончить выведенный из строя корабль противника в первую очередь, так что не забудьте приказать им игнорировать выведенный из строя корабль, если не хотите видеть, как он разлетится на куски.

Применять боеголовки по той же системе, что и для бомбардировщика.

На канонерке установлен гиперпривод, позволяющий Вам в любой момент сделать ноги. Только не забудьте сначала выполнить все задания.

TIE Advanced - усовершенствованный истребитель. Вот это аппарат по мне! Скорость перехватчика плюс вооружение и энергетический щит канонерки. Правда, и враги у Вас будут довольно крутые. Здесь, в принципе, ничего нового сказать нельзя. Тактика сражений остается прежней. Только теперь Вам гораздо проще удрать или наоборот - догнать кого угодно. Единственный совет - не увлекайтесь боем в ущерб осторожности. Помните: и на старуху бывает проруха. Два A-Wing запросто справятся с Вами, действуя сообща, если Вы дадите им такую возможность. На этом корабле будет установлен магнитный луч. О нем мы поговорим особо, хоть он того и не стоит.

TIE Defender - самая крутизна. Дальше уже некуда. Однако полетать на этом кораблике Вам суждено всего 3 раза, а задания будут полная туфта. Могли бы для такого корабля что-нибудь получше придумать. Обидно, когда техника простаивает.

7. УПРАВЛЕНИЕ ДЕЙСТВИЯМИ НАПАРНИКОВ

В принципе, по игре не имеет особенного значения, кем Вы вылетаете: ведущим или ведомым. Вы все равно можете отдавать приказы напарникам. Кроме одного единственного случая, когда одним из Ваших напарников полетит Дарт Вейдер. Да-да! Впрочем, его помощь Вам и не понадобится.

Запомните: Ваши напарники всегда атакуют первый корабль в группе неприятеля. Поэтому сразу назначайте им в качестве цели корабль номер 2, а сами принимайтесь за номер 3. Таким образом Вам удастся разобраться почти со всей группой сразу: Ваши напарники, взорвав второго, автоматически перейдут на первого, а Вы тем временем прикончите третьего и потом Вы все вместе навалитесь на четвертого.

Если Вам необходимо произвести инспекцию корабля, делайте это в первую очередь, поскольку Ваши напарники в пылу боя могут запросто разнести интересующий Вас объект. Если же Вам надо захватить корабль, прикажите своим людям игнорировать его.

Имейте в виду, что воюют Ваши напарники, как правило, бестолково и пригодны в основном для групповой атаки по одной единственной цели или для отвле-

чения неприятеля на себя (правда, один раз Вам на помощь вышлют трех асов Тайного Ордена, которые перемелят всех Ваших врагов, как мясорубка).

Теперь сами команды:

Assign Current Target To Wingman - назначить текущую (ту, которая сейчас у Вас на экране системы целеуказания и наведения) цель для атаки Вашим напарникам. Они будут атаковать эту цель до полного ее уничтожения.

Board Me To Reload And Repair - состыковаться с транспортом для ремонта и перезагрузки боеголовок. Эта команда имеет смысл лишь тогда, когда Вам заранее сообщили о наличии транспорта с боеголовками. В этом случае сначала клавишей "T" выбираете в качестве цели этот транспорт, а потом подаете эту команду. Имейте в виду, что бортовой компьютер сразу выключает двигатель (состыковка возможна, лишь когда Ваша скорость ровна нулю).

Cover me - "Прикрой меня". Ваш напарник нападет на врага, который Вас атакует в данную минуту.

Evasive Action - Исполнить маневр уклонения. Для этого Вы должны выбрать в качестве цели дружественный Вам корабль, подвергающийся атаке, и дать ему эту команду. Он прекратит выполнение текущей своей задачи и начнет уворачиваться от врага. Однако через несколько секунд корабль вернется к исполнению прерванного Вами задания. Эта команда особенно нужна, когда транспорт со стортруперами собирается брать на абордаж боевую платформу, а ее системы все еще финкционируют и она может его уничтожить.

Go ahead; Continue With Mission - "Продолжить выполнение задания". Эта команда подается после команды "Ждите дальнейших приказов". Смотри ниже.

Head Home - "Возвращайтесь домой". Для этого Вам опять придется выбрать целью дружественный корабль. Эта команда подается кораблю, когда тот получил серьезные повреждения во избежании его уничтожения (за каждый уничтоженный корабль Империи у Вас вычитают очки).

Ignore Current Target - "Игнорируйте данную цель". Команда подается, чтобы Ваши лихие ребята не взорвали объект, подлежащий захвату (один раз мои напарники ухитрились взорвать выведенный из строя челнок, на борту которого ожидал освобождения от рук предателей Сам Император).

Report In - "Доложите". Выбранный Вами в качестве цели дружественный корабль сообщит, чем он занимается.

Send Reinforcements - "Пришлите подкрепление". Имейте в виду, что за это у Вас вычтут прилично очков, хотя подкрепление пришлют (только один раз).

Wait For Further Orders - "Ожидайте дальнейших приказов". Если дружественный корабль атакует объект, подлежащий захвату (команда "Игнорировать" на него не распространяется, ведь он не Ваш напарник), самое время малость остудить его пыл. После получения данной команды он замрет на месте и вообще ничего делать не будет, даже защищаться от нападения врага, пока не получит команду "Продолжать задание".

8. ОСОБОЕ (СЕКРЕТНОЕ) ОРУЖИЕ

Магнитный луч (Tractor Beam) считается секретным оружием в Вашем арсенале. Действует он следующим образом: включив его, поймайте в перекрестие прицела какой-нибудь корабль и луч начнет притягивать его к Вашему кораблю, т.е. тормозить врага. Благодаря этому, Вам (по словам создателей игры) будет проще с ним разделаться. На самом деле поймать и держать жертву в прицеле - дело трудное и бестолковое, поскольку намного проще просто расстрелять его пушками. Вдобавок ко всему, магнитный луч быстро расходует свой резерв и приходится устанавливать уровень перезарядки высоким, что значительно снижает скорость Вашего корабля. Так что, мой совет: переключите энергию луча на двигатель, а энергетический щит установите на максимум. Тогда Ваша скорость не претерпит существенных изменений.

9. БОЕГОЛОВКИ И ИХ ПРИМЕНЕНИЕ

Missile - ракета. Имеет хорошую скорость, но маленький боезаряд. Вследствие этого ракета применяется главным образом для поражения быстрых целей (A-Wing, X-Wing). Применять ее против больших целей нецелесообразно. Как правило, для полного уничтожения истребителя противника достаточно выпустить одну за другой две ракеты. Только делайте это быстро, чтобы они застигли цель, по возможности, одновременно. Иначе противник сумеет восстановить уровень щитов и сумеет пережить попадание.

Proton Torpedo - протонная торпеда. У нее скорость в два раза меньше, чем у ракеты, но боезаряд в два раза больше. Торпеда-оружие против больших целей. Поскольку скорость у нее мала, то время преследования цели (homing time) у нее более значительная, чем у ракеты.

Heavy Rocket - тяжелая ракета. У нее очень мощный боезаряд, но очень маленькая скорость. Советую выпускать ее как можно ближе к цели. Брать с собой этот тип боеголовки я не советую (кроме тех случаев, когда она выдается Вам компьютером перед боевым вылетом).

Space Bomb - космическая бомба. Очень мощный боезаряд, но мизерная скорость. Выпускайте ее вплотную к цели, иначе промахнетесь. Брать ее с собой Вам

стоит только в одном вылете, когда надо будет взорвать крейсер. В этом случае компьютер автоматически загрузит ее на Ваш корабль.

Advanced Missile - усовершенствованная ракета. Вот это как раз то, что доктор прописал. Очень высокая скорость и солидный боезаряд. Как только Вам станет доступен этот тип боеголовки, грузите только ее и ничего другого. Благодаря маленьким размерам, Вы можете взять этих ракет приличное количество. Для уничтожения любых истребителей достаточно дождаться полного захвата цели системой целеуказания и наведения и произвести один единственный пуск. И больше можете об этой цели не думать.

Advanced Torpedo - усовершенствованная торпеда. Скорость очень неплохая, да и боезаряд мощный. Однако быстрые цели торпеда не настигнет, поэтому лучше грузите усовершенствованные ракеты.

10. РАЗБОР ВЫЛЕТОВ

Как всегда, я даю информацию по прохождению лишь для самого легкого уровня, чтобы Вы хотя бы один раз могли выиграть игру без проблем. Если же хотите играть "серьезно" - шевелите извилинами сами.

Внимание! Поскольку все вылеты связаны сюжетно, иногда некоторые корабли противника (в основном крейсера) должны выжить, иначе Вы не сможете выполнить поставленных задач в следующем вылете. Так что не спешите включать режим неуязвимости и набрасываться на всех подряд.

БИТВА 1

После битвы за Хот.

"Преследуйте повстанцев, бегущих с Хота".

Вылет 1: "Патрулирование промежуточной точки гиперпрыжков D-34". Основные задачи: есть. Дополнительные задачи: есть. Секретные задачи: нет. Корабль: истребитель. Перевооружить корабль: нельзя. Вылетаете в одиночку. Комментарии: ничего сложного.	Вылет 2 Основные задачи: есть. Дополнительные задачи: есть. Поручение от Тайного Ордена: есть. Секретные задачи: 1 - челнок должен быть захвачен; 2 - 100% корелианских корветов группы UBOTE (3) должны быть уничтожены. Корабль: истребитель. Перевооружить корабль: можно. Вылетаете в группе. Советы аса: если хотите записать в свой актив сбитый корвет - в этом вылете Вам предоставлена такая возможность. Не спешите атаковать сами - ждите, пока другие корабли Империи уничтожат энергетические щиты корветов и опустят показатель брони до 40%. Тогда идите в бой и не забудьте поставить лазеры на максимальную перезарядку.
Вылет 3 Основные задачи: есть. Дополнительные задачи: нет. Поручение от Тайного Ордена: нет. Секретные задачи: инспекция транспорта DAWN. Корабль: бомбардировщик. Перевооружить корабль: можно. Вылетаете с двумя помощниками.	Вылет 4 Основные задачи: есть. Дополнительные задачи: есть. Поручение от Тайного Ордена: есть. Секретные задачи: 1 - уничтожить группу челноков CLAF; 2 - захватить транспорт GOPHER. Корабль: перехватчик. Перевооружить корабль можно. Вылетаете в группе из 3.
Вылет 5 Основные задачи: есть. Дополнительные задачи: есть. Поручение от Тайного ордена: есть. Секретные задачи: 1 - 100% X-Wing группы Blue должны быть уничтожены; 2 - 100% A-Wing группы Gold должны быть уничтожены. Корабль: штурмовая канонерка. Перевооружить корабль: можно. Вылетаете с одним напарником	Вылет 6 Основные задачи: есть. Дополнительные задачи: есть. Поручение от тайного ордена: есть. Секретные задачи: 1 - взорвать все мины (4 группы); 2 - захватить челнок DERRIS.

БИТВА 2

Сепанская гражданская война.

"Остановите затянувшуюся гражданскую войну".

Вылет 1 Основные задачи: есть. Дополнительные задачи: есть. поручение от Тайного Ордена: есть. Секретная задачи: 1 - захватить модульный транспорт ASBO; 2 - уничтожь легкий крейсер FALARICAE; 3 - транспорт EPSILON 1 должен закончить вылет; 4 - транспорт EPSILON 2 должен закончить вылет. Корабль: истребитель. Перевооружить корабль: нельзя. Вылетаете с 3 напарниками.	Вылет 2 Основные задачи: есть. Дополнительные задачи: есть. Поручение от тайного ордена: есть. Секретные задачи: 1 - уничтожить фрегат DROMON; 2 - инспекция челнока TOTEM; 3 - захватить платформу; 4 - захватить контейнер с имперским оборудованием; 5 - транспорт EPSILON 1 должен вернуться на базовый корабль; 6 - транспорт EPSILON 2 должен вернуться на базовый корабль. Корабль: бомбардировщик. Перевооружить корабль: можно. Вылетаете с 3 напарниками.
Вылет 3 Основные задачи: есть. Дополнительные задачи: нет. Поручение от Тайного Ордена: нет. Секретные задачи: 1 - уничтожить группу челноков сопровождения TYPHON; 2 - группа челноков NAZAAR должна закончить вылет. Корабль: перехватчик. Перевооружить корабль: нельзя. Вылетаете с 3 напарниками.	Вылет 4 Основные задачи: есть. Дополнительные задачи: есть. Поручение от Тайного Ордена: есть. Секретные задачи: 1 - инспекция фрегата MANUS FERRE; 2 - инспекция легкого крейсера FALARICAE; 3 - инспекция фрегата SHEMSHER. Корабль: штурмовая канонерка. Перевооружить корабль: можно. Вылетаете с 3 напарниками. Совет аса: для того, чтобы успешно закончить этот вылет, прежде всего выведите из строя 2 челнока с дипломатами. А потом действуйте согласно обстановке.
Вылет 5 Основные задачи: есть. Дополнительные задачи: есть. Поручение от Тайного Ордена: тоже есть. Секретные задачи: 1, 2, 3, 4 - все усовершенствованные истребители должны попасть на базовый корабль (4 группы истребителей); 5 - 100% кораблей DIMOK и RIPOLBUS должны быть уничтожены. Корабль: истребитель. Перевооружить корабль: нельзя. Вылетаете один	

БИТВА 3

Битва на границе.

"Установите новую Имперскую базу".

Вылет 1 Основные задачи: есть. Дополнительные задачи: есть. Поручение от Тайного Ордена: есть. Секретные задачи: уничтожить транспорт SCOUTER. Корабль: бомбардировщик. Перевооружить корабль: можно. Вылетаете с 3 напарниками.	Вылет 2 Основные задачи: есть. Дополнительные задачи: есть. Поручение от Тайного Ордена: есть. Секретные задачи: 1 - штурмовой транспорт TIGER должен выполнить задачу; 2 - контейнер с имперским оборудованием должен быть подобран. Корабль: бомбардировщик. Перевооружить корабль: можно. Вылетайте с 3 напарниками.

Вылет 3	Вылет 4
Основные задачи: есть. Дополнительные задачи: есть. Поручение от Тайного Ордена: нет. Секретные задачи: уничтожить 100% группы челноков ESCAPE. Корабль: истребитель. Перевооружить корабль: можно. Вылетаете с 3 напарниками.	Основные задачи: есть. Дополнительные задачи: есть. Поручение от Тайного Ордена: есть. Секретные задачи: инспекция челнока SHAKKER. Корабль: штурмовая канонерка. Перевооружить корабль: можно. Вылетаете с 2 напарниками.
Вылет 5	**Вылет 6**
Основные задачи: есть. Дополнительные задачи: есть. Поручение от Тайного Ордена: нет. Секретные задачи: 1 - 100% группы челноков BLISS уничтожить; 2 - 100% группы челноков GAMER уничтожить; 3 - 100% группы челноков NOWAY уничтожить. Корабль: бомбардировщик.. Перевооружить корабль: можно. Вылетаете с 1 напарником. Совет аса: для этого вылета Вам предоставят усовершенствованные ракеты. Для поражения врага Вам достаточно одной ракеты. Пушками не пользуйтесь, ведь Вы сможете перезагрузить боекомплект.	Основные задачи: есть. Дополнительные задачи: есть. Поручение для Тайного Ордена: есть. Секретные задачи: 1 - инспекция челнока ELEKTA; 2 - транспорт SHARK должен закончить причаливание. Корабль: штурмовая канонерка. Перевооружить корабль: можно. Вылетаете с одним напарником.

БИТВА 4

Конфликт на Майлоке.

"Сражайтесь с пиратами на внешней границе."

Вылет 1	Вылет 2
Основные задачи: есть. Дополнительные задачи: есть. Поручение от Тайного Ордена: нет. Секретные задачи: инспекция кореллианского корвета CHARGER 1. Корабль: истребитель. Перевооружить корабль: можно. Вылетаете с 2 напарниками.	Основные задачи: есть. Дополнительные задачи: есть. Поручение от Тайного Ордена: нет. Секретные задачи: нет. Корабль: бомбардировщик. Перевооружить корабль: можно. Вылетайте с 2 напарниками.
Вылет 3	**Вылет 4**
Основные задачи: есть. Дополнительные задачи: нет. Поручение от Тайного Ордена: нет. Секретные задачи: нет. Корабль: бомбардировщик. Перевооружить корабль: можно. Вылетаете с 2 напарниками.	Основные задачи: есть. Дополнительные задачи: есть. Поручение от Тайного Ордена: нет. Секретные задачи: нет. Корабль: перехватчик. Перевооружить корабль: можно. Вылетаете с двумя напарниками.
Вылет 5	
Основные задачи: есть. Дополнительные задачи: нет. Поручение от Тайного Ордена: нет. Секретные задачи: уничтожить транспорт TELA. Корабль: штурмовая канонерка. Перевооружить корабль: можно. Вылетаете с 2 напарниками.	

БИТВА 5

Битва за честь.

"Захватите переметнувшегося на сторону врага офицера".

Вылет 1	Вылет 2
Основные задачи: есть. Дополнительные задачи: есть. Поручение от Тайного Ордена: есть. Дополнительные задачи: 1 - инспекция челнока LAMBADA;	Основные задачи: есть. Дополнительные задачи: есть. Поручение от Тайного Ордена: есть. Секретные задачи: 1 - уничтожить 100% B-WING груп-

2 - фрегат OSPREY должен прибыть на место;
3 - 100% инспекция контейнеров CHI группы D;
4 - 100% инспекция контейнеров PSI группы D.

Секретные задачи: уничтожить.
1 - перехватчик TIE GAMMA 2;
2 - перехватчик TIE GAMMA 3;
3 - 100% усовершенствованных TIE H-ALPHA;
4 - 100% усовершенствованных TIE H-DELTA;
5 - бомбардировщик H-BETA;
6 - челнок LAMBADA;
7 - 100% мин группы TYPE 1 A;
8 - 100% мин группы TYPE 1 B;
9 - 100% контейнеров группы CHI;
10 - 100% контейнеров группы PSI;
11 - 100% X-WING группы BLUE и 100% Y-WING группы RED.
Корабль: перехватчик.
Перевооружить корабль: нельзя.

Совет аса: чтобы уцелеть, вызывайте подкрепление в первые же моменты и сразу взорвите 2 перехватчика рядом - это предатели. Потом делайте инспекцию и взрывайте челнок, мины, бомбардировщик и повстанцев, а асам Тайного Ордена предоставьте усовершенствованные TIE (это единственный случай, когда компьютер выдаст Вам в напарники настоящих асов).

пы RED 1;
2 - уничтожить 100% B-WING группы RED 2;
3 - уничтожить 100% B-WING группы RED 3;
4 - уничтожить 100% Z-95 группы WOLF;
5 - уничтожить корелианский транспорт CIMIGO;
6 - инспекция 100% контейнеров группы CHI.
Корабль: штурмовая канонерка.
Перевооружить корабль: можно.
Вылетаете с 4-мя напарниками.

Вылет 3

Основные задачи: есть.
Дополнительные задачи: есть.
Поручение от Тайного Ордена: есть.
Секретные задачи:
1 - инспекция контейнеров PI группы E;
2 - напасть (достаточно 1 попадания) VSD PROTECTOR;
3 - уничтожить тяжелогруз AAA TOW;
4 - уничтожить тяжелогруз A1 TOW.
Корабль: штурмовая канонерка.
Перевооружить корабль: можно.
Вылетаете с 3-мя напарниками.

Вылет 4

Основные задачи: есть.
Дополнительные задачи: есть.
Поручение от Тайного Ордена: есть.
Секретные задачи:
1 - челнок TOTEM должен выполнить задание;
2 - напасть (достаточно 1 попадания) VSD PROTECTOR;
3 - уничтожить 100% модифицированных корветов группы WURGER;
4 - уничтожить грузовой паром BADGER 1;
5 - уничтожить грузовой паром BADGER 2.
Корабль: усовершенствованный истребитель.
Перевооружить корабль: можно.
Вылетаете с 3-мя напарниками.

С этой миссии Вам станет доступно для постоянного использования усовершенствованная ракета. Запомните: большую часть целей она поражает с одного попадания.

Совет аса: чтобы закончить данный вылет, не применяйте ракет, пока не останетесь один.

Вылет 5

Основные задачи: есть.
Дополнительные задачи: есть.
Поручение от Тайного Ордена: есть.
Секретные задачи:
1 - корелианский транспорт GEDDAWAI должен быть захвачен;
2 - 100% группы корветов WURGER должны быть уничтожены;
3 - челнок TOTEN должен быть уничтожен;
4 - транспорт KOLERMIGON должен быть

захвачен; 5 - инспекция фригата OLINOR. Корабль: штурмовая канонерка. Перевооружить корабль: можно. Вылетаете с 3-мя помошниками.	

БИТВА 6
Гонка вооружений.
"Зарин разрабатывает новую технологию".

Вылет 1	Вылет 2
Основные задачи: есть. Дополнительные задачи: нет. Поручение от Тайного Ордена: нет. Секретные задачи: 100% всех кораблей Повстанцев должны быть уничтожены. Корабль: усовершенствованный истребитель. Перевооружить корабль: можно. Вылетаете с 3-мя напарниками.	Основные задачи: есть. Дополнительные задачи: есть. Поручение от Тайного Ордена: нет. Секретные задачи: 100% кораблей Повстанцев должны быть уничтожены. Корабль: усовершенствованный истребитель. Перевооружить корабль: можно. Вылетаете с 2-мя напарниками. Совет аса: чтобы выполнить боевые задачи, пролетите мимо корветов, затем расстреляйте из лазеров тот, по которому не будет стрелять HININBERG.
Вылет 3	**Вылет 4**
Основные задачи: есть. Дополнительные задачи: есть. Поручение от Тайного Ордена: есть. Секретные задачи: 100% кораблей Повстанцев должно быть уничтожено (A-WING, X-WING). Корабль: канонерка. Перевооружить корабль: можно. Вылетаете с #-мя напарниками.	Основные задачи: есть. Дополнительные задачи: есть. Поручение от Тайного Ордена: есть. Секретные задачи: 1 - грузовой паром BUJIBOI должен быть уничтожен; 2 - тягач U-4F91 должен закончить вылет; 3 - тягач U-4F92 должен закончить вылет; 4 - тягач U-4F93 должен закончить вылет; 5 - тягач U-4F94 должен закончить вылет; 6 - тягач U-14F1 должен закончить вылет. Корабль: штурмовая канонерка. Перевооружить корабль: можно. Вылетаете с 2-мя напарниками.

БИТВА 7
Мятеж.
"Остановите бунт группы офицеров Империи".

Вылет 1	Вылет 2
Основные задачи: есть. Дополнительные задачи: нет. Поручение от Тайного Ордена: нет. Секретные задачи: 1 - 100% группы тяжелых грузовиков WAQ должны быть уничтожены; 2 - 100% группы грузовых паромов WHELL должны быть уничтожены. Корабль: усовершенствованный истребитель. Перевооружить корабль: можно. Вылетайте с 1 напарником. Совет аса: сначала уничтожьте все контейнеры, и грузовики и паромы замрут ввиду невозможности выполнения заданий, потом займитесь истребителями противника и только в последнюю очередь переходите к грузовикам.	Основные задачи: есть. Дополнительные задачи: нет. Поручение от Тайного Ордена: нет. Секретные задачи: 1 - 100% Y-WING группы RED должны быть уничтожены; 2 - 100% Y-WING группы GOLD должны быть уничтожены; 3 - 100% X-WING группы GOLD должны быть уничтожены; 4 - 100% Z-95 группы BLUE должны быть уничтожены; 5 - 100% Z-95 группы RED должны быть уничтожены. Корабль: усовершенствованный истребитель. Перевооружить корабль: можно. Вылетаете с 1 напарником.

Вылет 3	Вылет 4
Основные задачи: есть. Дополнительные задачи: есть. Поручение от Тайного Ордена: есть. Секретные задачи: 1 - 100% кораблей Повстанцев должны быть уничтожены; 2 - Прерыватель HARPAX должен закончить вылет (уйти в гиперпространство). Корабль: усовершенствованный истребитель. Перевооружить корабль: можно. Вылетаете с 2-мя напарниками.	Основные задачи: есть. Дополнительные задачи: есть. Поручение от Тайного Ордена: есть. Секретные задачи: 1 - 100% штурмовых канонерок предателей должны быть уничтожены; 2 - 50% "Защитников" группы DELTA должны закончить вылет. Корабль: "Защитник". Перевооружить корабль: можно. Вылетаете с 3-мя напарниками и лордом Вейдером.
Вылет 5 Основные задачи: есть. Дополнительные задачи: есть. Поручение от Тайного Ордена: нет. Секретные задачи: нет. Корабль: "Защитник". Перевооружить корабль: можно. Вылетаете с 2-мя напарниками.	

СБОИ В РАБОТЕ ПРОГРАММЫ

И последнее, но очень важное добавление. Если Вы начали проходить игру на уровне MEDIUM, то Вы не можете посредине игры перейти на EASY. Точнее, перейти-то Вы сможете, да вот только в одном вылете выполнить задание не сможете (тот вылет, где Вам надо захватить Сепанских дипломатов - вместо двух челноков будет только один). Вполне возможно, что это сделано намеренно программистами, но может быть это просто единственный сбой в этой великолепной игре.

UFO: ENEMY UNKNOWN

Фирма - MICROPROSE. Год выпуска - 1994.
Монитор - VGA. Размер - 10.1 Mb.

ЗАПУСК ИГРЫ

Перед началом игры запустите файл INSTALL.EXE и установите тип звуковой карты (если таковая у Вас есть).

Сама игра запускается тремя файлами: FULL.BAT, GO.BAT и SMALL.BAT. Первый файл дает Вам возможность просмотреть заставку-мультик, другие - пропускают ее, переходя сразу непосредственно к игре.

Управляется игра с помощью мыши.

СЮЖЕТ ИГРЫ

То, о чем так долго твердили миру писатели-фантасты, наконец свершилось - Земля стала целью инопланетной агрессии. Инопланетяне проводят политику террора, стремясь запугать правительства стран мира и заставить их просить мира на любых условиях.

В этой обстановке члены мирового сообщества решили создать совместный проект под кодовым названием "X COM". Этот проект ставит целью противостоять планам инопланетной агрессии.

Руководить этим проектом поручено Вам.

СТЕПЕНИ СЛОЖНОСТИ ИГРЫ

После запуска игры и ответа на пароль Вам будет предложено выбрать уровень сложности в игре. Уровни отличаются друг от друга количеством НЛО, которых Вам надо будет сбивать каждый месяц, чтобы добиться хорошего рейтинга, точностью владения оружием инопланетян, количеством инопланетян, участвующих в террористических акциях, а также более частому подпаданию Ваших коммандос под телепатический контроль инопланетян.

ДЕЙСТВИЯ В ИГРЕ

<u>Геоскоп</u>

После выбора сложности игры Вы попадете в главное меню, называющейся "геоскоп" (GEOSCAPE). В этом меню Вы увидите изображение земного шара, справа от которого будет находиться список других меню игры.

Геоскоп служит для наблюдения за передвижениями НЛО, организации их перехвата, а также для обнаружения и штурма инопланетных баз.

Дополнительное меню расположены в следующем порядке:

INTERCEPT - перехват, это меню позволяет Вам устроить перехват обнаруженного НЛО или направить Ваших коммандос для нейтрализации терротистического акта инопланетян или для штурма баз агрессоров. Подробнее смотри раздел "Перехват".

BASES - базы это меню служит для строительства, развития и управления базами. Подробнее о нем смотри раздел базы.

GRAPHS - графики показывают уровень активности НЛО в отдельных странах и частях света. Уровень активности X COM в отдельных странах и частях света, а также динамику колебания финансирование проекта и Вашего рейтинга (SCORE). Это меню будет Вам полезно при поисках инопланетной базы на сложных уровнях игры. Обнаружить базу можно по следующему алгоритму: сначала берем отдельную страну, где некоторое время назад уровень активности НЛО был очень велик, затем резко упал, а позже стабилизировался на определнной отметке; затем смотрим, что представляет собой эта активность - если она состоит из сообщений о деятельности инопланетян, но в ней нет упоминаний о самих НЛО, значит, в этой стране имеется база инопланетян. Высылайте корабль с коммандос и начинайте патрулирование. Подробнее об этом смотри раздел "Решение игры".

Впрочем, этот алгоритм вряд ли Вам понадобится, так как засечь базы Вы сможете путем расшифровки гиперпередач инопланетян. Подробнее об этом смотри раздел "Базы".

UFOPAEDIA - энциклопедия НЛО. В ней Вы можете почерпнуть информацию обо всех научных исследованиях, сооружениях, вооружении, летательных аппаратах и вообще обо всем, с чем Вы столкнетесь в игре. Но информация в энциклопедии будет появляться лишь после того, как Вы ее получите в результате научных исследований. Подробнее смотри раздел" Базы".

OPTIONS - Опции игры. Они включают в себя:

LOAD - загрузить ранее сохраненную игру

SAVE - сохранить игру

ABANDON - оставить текущую игру и начать всю кампанию борьбы с врагами рода человеческого с самого начала

CANCEL - вернуться в геоскоп

FUNDING - финансирование. Показывает, какая из стран - участниц проекта сколько выделяет на его финансирование. Это меню поможет Вам в выборе места строительства новой базы. Подробнее смотри раздел "Решение игры".

Ниже показываются часы игры. В них указано время дня, день недели, число месяца и год.

Ниже часов устанавливается ускоритель времени, определяющий, сколько игрового времени проходит за каждый цикл работы компьютерной программы. Ускоритель может стоять на самой медленной отметке (пять секунд) или на самой быстрой (один день).

Благодаря ускорителю, Вы избавлены от необходимости пустого ожидания.

Ниже Вы увидите три желтых шара со стрелками. Ими управляется карта земного шара. Кликая на крайнем слева шаре с четырьмя стрелками, Вы можете вращать Землю, как захотите; два других шара - для увеличения или уменьшения масштаба этой карты.

Базы

Переходим к серьезным вещам. Базы - костяк всего проекта. От их правильного расположения и построения зависит успех всего дела. Где надо строить базы и какие сооружения в них строить в первую очередь - смотри в разделе "Решение игры".

Кликнув на панель "базы" в геоскопе, Вы попадаете в меню управления базами. Левую сторону экрана занимает план базы, показывающий, какие сооружения в ней построены и сколько осталось свободной земли. Правую часть экрана занимает вертикальный столбец вспомогательных меню. Это:

Build New Base - построить новую базу. В этом случае компьютер вернет Вас в геоскоп, на котором Вы должны будете указать место строительство базы. После этого компьютер сообщит Вам цену установки входного лифта (access lift). Без него строительство базы невозможно. Если цена Вам подходит и Вы продолжаете строительство, то компьютер выдаст Вам план новой базы, на котором Вы должны будете отметить место для лифта. Строить сооружение базы можно, только соприкасаясь с уже построенным сооружением.

После установки лифта компьютер выдаст Вам меню строительства дополнительных сооружений (build facilities). Имейте в виду, что не все возможные сооружения будут Вам доступны сразу же. Некоторые из них появятся у Вас в результате научных изысканий.

Имейте в виду, что уничтожение (снос) зданий не дает Вам прибыли. Наоборот, он ведет к дополнительным издержкам. Кроме этого, Вы не можете снести здание, которое задействовано в какой-то конкретной работе в настоящее время. В этом случае компьютер выдаст Вам следующее сообщение: "facility in use". Для того, чтобы снести здание, кликните на нем. Если же Вы просто хотите узнать, что это за здание и какую роль оно выполняет, подведите к нему курсор и появится надпись сообщающая название данного сооружения. Детальную информацию Вы можете получить в разделе "Base Facilities" в меню "ufopaedia" в геоскопе.

Base Information - информация о базе. Здесь Вы можете узнать, сколько на Вашей базе расквартировано солдат, инженеров, ученых, посмотреть, сколько имеется еще свободного места в жилых помещениях для набора дополнительного персонала, ознакомиться с силой защиты базы, с дальностью действия радаров, а также посмотреть содержимое складов. Внизу информационного окна будет три дополнительных панели меню. Первое из них показывает, какие предметы, оборудование или персонал должны прибыть на эту базу с другой базы (это меню называется transfers). Следующее меню показывает, какие предметы находятся на складе и сколько они занимают места (это меню называется stores). Следующее меню показывает Вам финансовые затраты на содержание данной базы в течение месяца: заработная плата ученым, инженерам и солдатам, арендная плата за использование самолетов-перехватчиков и транспорта для коммандос, затраты на ремонт сооружений базы (это меню называется monthly costs).

Soldiers - солдаты. В это меню Вы можете выяснить все о Ваших бойцах, достаточно кликнуть на имени любого из них. Вы увидите его данные, погоны, соответствующие званию, количество миссий, в которых участвовал данный солдат и количество убитых им инопланетян. Здесь же Вы можете надеть на него бронезащиту (если таковая уже разработана Вашими учеными и произведена инженерами в мастерских). Для этого кликните на панели armour.

Equip Craft - оборудовать корабль. На Вашей базе может быть два типа кораблей: перехватчик и транспорт. У перехватчика Вы можете поменять вооружение на более мощное, а на транспорт Вы можете загрузить новое оборудование или поменять экипаж. Для этого кликните на названии Ваших летательных аппаратов, а потом все и так ясно.

Build Facilites - строительство новых сооружений базы. В этом случае компьютер выдаст Вам список возможных сооружений так же, как и в меню Build New Base.

Research - исследовательская деятельность. Здесь Вы можете управлять усилиями имеющихся у Вас ученых для решения научных проблем и разработки нового оружия и оборудования. Для этого после входа в данное меню кликните на меню New Project. Компьютер сообщит Вам, какие проекты могут быть исследованы. Далее Вы выбираете нужный Вам проект и указываете число ученых, которые будут им заниматься. Чем больше ученых, тем быстрее проект будет осуществлен.

Manufacture - Производство оборудования и материалов на Вашей базе силами Ваших инженеров. Управляется точно так же, как и исследовательская деятельность. Только в этом случае Вы выбираете не новый проект, а новую единицу, которую и будете производить. Количество данного оборудования Вы также можете выбрать.

Purchase/Recruit - купить/нанять. При помощи этого меню Вы можете купить предметы и оборудование, которое не в состоянии производить на базе (например, боекомплект для ракетных пусковых установок, ружья, некоторые виды танков).

Также Вы можете здесь нанять новых солдат, инженеров, ученых.

Sell/Sack - продать/уволить. При помощи этого меню Вы можете продать лишнее или устаревшее оборудование.

Кроме этого, Вы можете здесь уволить часть персонала, когда перестанете в них нуждаться или когда их содержание станет для Вас чрезмерно накладным.

Geoscape - это меню позволяет Вам вернуться в геоскоп.

Перехват

Через некоторое время после начала игры радар Вашей базы засечет НЛО. При этом Вам будут сообщены направление и скорость полета данного корабля инопланетян. Прежде всего посмотрите, стоит ли игра свеч: НЛО запросто может оторваться от Ваших самолетов-перехватчиков. В этом случае единственный возможный выход - послать самолет наперерез или навстречу противнику.

Для перехвата кликните в режиме "геоскоп" на панель перехват. Вам будет выдан список имеющихся самолетов, напротив каждого из которых будет обозначено его состояние (боевая готовность READY или состояние ремонта REPAIRS); а также название базы, на котором расположен данный самолет. Имейте в виду, что иногда перехватчику может не хватить топлива и он, почти догнав НЛО, вдруг повернет назад. Чтобы избежать этого обидного казуса, старайтесь высылать перехватчик только с близлежащей базы.

Есть и другой вариант перехвата: кликните на базу рядом с НЛО и отправьте на перехват какой-нибудь из имеющихся на базе самолетов.

Если встреча произошла, появится зеленое меню с несколькими окнами-опциями, из которых Вы можете выбрать вариант нападения:

- осторожная атака. Ваш корабль будет стараться держать противника на расстоянии и не давать применять ответные действия. Если оружие Вашего перехватчика бьет на большее расстояние, чем пушки НЛО (обычно, это ракета AVALANCHE или FUSSION BALL), то НЛО не сможет повредить Ваш перехватчик. Однако при этом варианте нападения НЛО запросто может оторваться и уйти. Эта атака лучше всего действует, когда Вы атакуете кораблем AVENGER большой НЛО типа HARVESTER или BATTLESHIP.
- стандартная атака. Это золотая середина между осторожной атакой и агрессивной атакой.
- агрессивная атака. Ваш перехватчик все время стремится сблизиться с НЛО. Она применяется, в основном, когда Вы боитесь упустить НЛО. Например, у НЛО более высокая скорость, чем у перехватчика.

Еще Вам доступны два воздушных маневра:

Следование за противником (он всегда включен в первые моменты боя). При этом никаких выстрелов Ваш перехватчик не производит.

Расхождение. Применяется в том случае, когда противник нанес слишком большие повреждения перехватчику и есть опасность потерять последний. В этом случае всегда отступайте - дешевле отремонтировать самолет, чем купить новый.

Повреждения Вашего перехватчика отображаются внизу (его силуэт постепенно окрашивается в красный цвет).

Если все прошло удачно и НЛО сбит, за дело принимаются Ваши коммандос.

Действия коммандос

Все действия, которых будут принимать участие Ваши солдаты, делятся на четыре типа:

- захват сбитого или обнаруженного на земле НЛО
- подавление террористической вылазки иопланетян в городах
- штурм базы инопланетян
- защита Вашей собственной базы при нападении НЛО.

Во всех этих случаях Вам необходимо уничтожить всех инопланетян до последнего. Однако к этому могут добавляться еще и побочные задания.

Захватывая НЛО, Вам, в сущности, нужно всего лишь убить врагов, не обращая внимания ни на что другое.

При подавлении террористического акта Вам, вдобавок к этому, придется еще и наблюдать за безопасностью гражданских лиц. Чем больше их останется в живых, тем выше Ваши результаты.

При штурме базы инопланетян Вам, как правило, надо будет захватить в плен начальника базы.

При начале любой боевой операции Вы увидите заставку, после которой у Вас будет возможность экипировать своих парней. Для этого Вам надо будет вложить им в руки, рюкзак и многочисленные карманы необходимые, на Ваш взгляд, оружие или оборудование.

Само управление действиями Ваших доблестных войск делается через меню, показанное ниже.

Масштабная карта района боевых действий								
16	1	3	5	7	9	11	13	17
	2	4	6	8	10	12	14	
	?	?	15					
					18			
	?	?						

Масштабная карта - это просто игровой экран, показывающий кусочек района боевых действий Ваших солдат. Движение по району боевых действий Вы можете осуществить, подведя стрелку курсора к рамке масштабной карты. В правом нижнем углу масштабной карты будут появляться цифры (1, 2, 3). Эти цифры показывают, что в зоне видимости данного Вашего солдата появился инопланетянин.

Все остальные действия делаются при помощи левого клика мыши на окнах 1-17.

1 - Движение выбранного солдата вверх по лестнице или гравитационному лифту внутри НЛО. Этот лифт обозначается в виде красного квадрата с исходящими из него вертикальными линиями. Имейте в виду, что на некоторых НЛО установлены два лифта, первый из которых поднимает с первого этажа на второй, а другой - с первого на третий. Также это окно используется для управления полетом Ваших солдат в летающих скафандрах и танков на воздушной подушке.

2 - то же самое, но для движения вниз.

3 - позволяет поднять плоскость зрения на этаж выше. Звучит заумно, но поэкспериментируйте с этой опцией и Вам сразу все станет ясно

4 - то же самое, но перемещает плоскость зрения на этаж вниз.

5 - Тактическая карта. Позволяет увидеть весь участок боевых действий сверху. Если Ваши ребята обнаружили одного из инопланетян, он будет отмечен синим квадратиком. Трупы инопланетян, гражданских лиц или Ваших солдат обозначаются маленькими крестиками. На тактической карте тоже есть возможность поднять или опустить плоскость зрения. Это осуществляется при помощи двух стрелок справа на экране. Слева на экране имеется индикатор, который позволяет Вам знать, на какой этаж Вы подняли плоскость зрения. Это особенно важно, когда Ваши солдаты вдруг обнаруживают врага, а Вы его не видите. Разгадка этой проблемы проста: скорее всего инопланетянин засел на крыше и Вам достаточно плоскость зрения, чтобы увидеть его.

6 - Присесть/встать. Советую всегда заканчивать этим движение Вашего солдата, в сидячем положении в него труднее попасть. Да и сам он будет стрелять получше

7 - Это окно позволяет Вам посмотреть на экипировку персонажа и, при необходимости, что-нибудь в ней изменить (например, вынуть какой-нибудь прибор из рюкзака и положить его в руку). Также Вы можете поднять с земли предмет (например, оружие убитого инопланетянина).

8 - Отцентровать экран на выбранного персонажа.

9 - Переход хода к следующему солдату.

10 - То же самое, но больше к этому солдату Вы не возвращаетесь.

11 - Перейти с этажа на этаж вверх или вниз. В принципе, это как и в пунктах 3-4, но только для внутренних помещений НЛО или домов.

12 - Здесь Вы можете сохранить Вашу игру (но не загрузить, для этого Вам придется сначало закончить сражение, а потом в "геоскопе" выбрать меню OPTIONS), установить скорость движения мультяшек, скорость стрельбы (ожидая экономии времени своим солдатом, поставьте и то и другое на максимум, а для инопланетян - на минимум, чтобы было легче их заметить).

13 - Закончить ход всех своих солдат и передать его компьютеру.

14 - Прекратить миссию и эвакуировать отряд. Эвакуированы будут лишь те солдаты, которые будут находиться в самолете. Впрочем, компьютер сообщит Вам всю необходимую информацию.

15 - Звание персонажа. Если кликнуть на этом окне, можно получить и всю остальную информацию о нем (имя, звание, все показатели).

16 - Применение предмета в правой руке. В этом случае появится меню, показывающее, что можно сделать. Но не забудьте - Вам может не хватить времени.

17 - То же самое, но для левой руки.

? - Назначение этих окон не совсем ясно. Но пусть Вас это не беспокоит - выиграть бой можно и без них.

18 - Имя выбранного персонажа, а также графики, отображающие 4 главные величины: время, энергию, здоровье и боевой дух.

Что означают величины:

- Время: это время в течение одного Вашего хода (TURN), отведенное для совершения каких-нибуь действий данным солдатом. При накоплении опыта повышается и время для каждого отдельного солдата.
- Энергия: это возможность соверщить действие. Когда энергии нет, значит, солдат устал. Энергия убывает тем скорее, чем больше веса несет солдат.
- Здоровье: тут Вам должно быть все ясно, а если неясно - тогда для компьютерных игр Вы еще не дозрели.
- Боевой дух: если он утрачен, то солдат находится в состоянии паники и не может принимать участия в боевых действиях.

Если Вам надо повернуть солдата (чтобы осмотреться или точнее выстрелить), сделайте правый клик.

Стрельба производится следующим образом

Сначала кликаете на оружии в руке солдата (окно 16 или 17).

Затем выбираете тип выстрела (прицельный, навскидку или очередь).

После этого появляется круглое перекрестие, которое наводите на цель. При этом перекрестие становится красным.

Делаете левый клик на перекрестии.

Если горит цифра, показывающая наличие поблизости инопланетянина, но самого его Вы не видите, поднимите уровень зрения - он может сидеть на втором этаже дома или на крыше или просто лететь по воздуху.

РЕШЕНИЕ ИГРЫ

Ваша цель в игре - остановить нашествие инопланетян. Остановить нашествие Вы сможете, уничтожив координирующий их действия "мозг" (нечто вроде биокомпьютера). Мозг находится на марсианской базе.

Чтобы долететь до базы, Вам нужно изучить технологию инопланетян и построить космический корабль на ее основе.

Чтобы узнать, где находится марсианская база, Вы должны будете допросить командира одной из секретных баз инопланетян на земле.

Несколько общих советов:

Прежде всего, почаще сохраняйтесь, особенно во время боя.

Берегите солдат - один ветеран, участвовавший в 10 операциях, стоит 10 новичков.

Не применяйте слишком много оружия и техники, созданной на основе инопланетных технологий: для их работы требуется эллериум, который Вы прозводить не можете, его надо только захватывать.

Теперь о Ваших действиях подробнее.

Начнем с основы Вашей деятельности - строительство баз. Вы должны строить базы так, чтобы с их помощью засекать и сбивать все НЛО. На практике это означает строительство одной базы на каждом континенте.

Последовательность строительство баз.

Прежде всего стройте базы на территории тех стран, которые выделяют на проект больше всего денег (обычно это США, Япония и Бразилия). Однако в начале игры активность НЛО будет не велика и имеет смысл самую первую базу разместить в центре Европы. Этим Вы обеспечите себе субсидии Европейских стран, что немаловажно. Следующая очередь - за США. Ну, а потом потихоньку обосновывайтесь на всех континентах.

Что строить на базах.

Прежде всего стройте радар, жилые помещения (чтобы можно бы разместить там солдат для защиты базы), склады, камеру для содержания инопланетян (может случиться на первых порах, что Вам удастся захватить живого инопланетянина, но если камеры не будет, он умрет и Вы не получите никаких сведений). Далее расширяйте жилые помещения, нанимайте побольше ученых, чтобы наука шла вперед быстрым темпом. По мере возможности стройте защитные сооружения - не далек тот час, когда Вас начнут штурмовать.

Вооружение коммандос.

Покупайте ружья и патроны к ним. Так сразу же купите танк с ракетной пусковой установкой и выпускайте его вперед во всех боевых заданиях. Пусть он вызовет огонь на себя и тем самым раскроет место нахождения инопланетян. Броня у него крепкая, так что с одного выстрела его не уничтожат. Его ракеты здорово Вам помогут. Потом прикупите себе парализующие разрядники (STUN RODS), с помощью которых Вы сможете брать инопланетян в плен. Как только Ваши ученые изобретут лазерные ружья, экипируйте ими Ваших солдат, а все остальное вооружение (кроме танков) продайте. Для лазерных ружей не нужно производить боеприпасы, они обладают хорошей огневой мощью, и, главное, в ходе игры против Вас инопланетяне могут выпустить робота (SECTOPOD), которого можно взять только лазером. Впрочем, происходит это крайне редко.

Вооружение самолетов.

В качестве транспорта рекомендую оставить RANGER. Скорость у него маленькая, зато топлива хватает, чтобы долететь в любую точку мира и вернуться назад. Да и с топливом нет проблем.

Перехватчиками лучше делать маленькие LIGHTNING, установив на них 1 плазменную пушку и 1 ракетную установку AVALANCHE.

Но 1 AVENGER всегда держите на готове с 1 FUSSION BALL (если у Вас есть нужная технология). Это Вам пригодится для борьбы с крупными НЛО, которые просто могут выдержать огромное количество повреждений и взять Ваш LIGHTNING "измором".

Научные исследования.

Прежде всего исследуйте лазерное оружие и те технологии, которые будут получаться в ходе этого исследования (конечным звеном этой цепочки станет система лазерной обороны).

Далее разработайте медицинский набор (очень полезная вещь).

Теперь принимайтесь за исследование плазменного оружия (конечным звеном этой цепочки станет система плазменной обороны).

Чтобы построить космический корабль, Вам нужно будет исследовать следующие технологии:

- alien alloys
- UFO navigation
- UFO power source
- UFO construction

Далее разрабатывайте один тип корабля за другим, пока не разработаете AVENGER. Это и есть искомый корабль.

Чтобы узнать о местоположении марсианской базы инопланетян, Вам нужно будет провести следующие исследования:

- любой живой инопланетянин
- alien origins
- командир НЛО (может быть обнаружен на больших НЛО)
- командующий инопланетной базой на земле (придется штурмовать базу)

Через некоторое время Вы захватите такой прибор инопланетян, как мозговой зонд. Изучите его и дайте хотя бы одному своему солдату, чтобы с помощью этого зонда обнаружить нужного Вам инопланетянина среди всех остальных.

Исследуя захваченных в плен инопланетян расы ETHERIALS, Вы получите возможность разработать телепатическое оружие (PSI AMPLIFIER), но воспользоваться им сможете, лишь обучив этому своих людей в лаборатории PSI LAB. Впрочем, это оружие не ключевой фактор в игре. Скорее это просто дополнительный прибамбас для любителей экзотики. Главное для Вас в этой технологии - система обороны MIND SHIELD, уменьшающая риск обнаружения Ваших баз инопланетянами.

В некоторых случаях (очень редко) Вам попадется в руки ракетная пусковая установка инопланетян (BLASTER LAUNCHER). Это самое лучшее оружие в игре (но и самое дорогое, эллериума Вам будет вечно не хватать). Исследовав это оружие, Вы получите возможность создать технологию FUSSION BALL, которая даст Вам наиболее эффективную систему обороны базы. Пушкой FUSSION BALL Вы можете вооружить Ваши корабли. В совокупности с плазменной пушкой это позволит Вам легко сбивать даже самые крупные НЛО.

Вот, пожалуй, и все. Естественно, в игре есть много других технологий, но они не принципиальны, да и к тому же не хочу я портить Вам удовольствие, разжевывая все подряд. Это ведь не квест, где без этого иногда нельзя обойтись.

Желаю удачи на поприще борьбы с инопланетными агрессорами!

Да, чуть было не забыл: "мозг" на марсианской базе лучше всего уничтожать мощным взрывпакетом (HIGH EXPLOSIVE).

ОГЛАВЛЕНИЕ

Компьютерные игры
Выпуск 7

Формат 60х90/16. Объем 16.0 п.л.
Тираж 15000 экз. Заказ № 956.

Издательство "БИБЛИОН" 103055 г. Москва, ул. Новолесная 7/2
ЛР № 064038 от 19.04.95

ISBN № 5-88952-002-4

отпечатано с готового оригинал-макета
в типографии № 6 Комитета РФ по печати,
109088, Москва, Южнопортовая ул., 24